TOMO 41

LA EPOPEYA DE CONAN

LA ALIADA CARMESÍ

EN MEMORIA DE ROBERT E. HOWARD

CRONOLOGÍA DE CONAN EN COMICS DE 28 A 29 AÑOS

PRIMERA PARTE

The Hyborian Age
Map by Vincent N. Darlage
From maps prepared by
Robert E. Howard
and Dale Rippke

-Sabe, oh príncipe, que entre los años en que los océanos anegaron Atlantis y las resplandecientes ciudades, y los años de aparición de los hijos de Aryas, hubo una edad no soñada en la que brillantes reinos ocuparon la tierra como el manto azul entre las estrellas: Nemedia, Ophir, Brythunia, Hyperborea, Zamora, con sus mujeres de cabellos negros y sus torres de terrorífico misterio; Zingara, con sus caballeros; Koth, que hace frontera con las tierras de pastos de Shem; Estigia, con sus tumbas guardadas por sombras; Hyrkania, cuyos jinetes llevan acero, seda y oro. Pero el más orgulloso reino del mundo es Aquilonia, que reina suprema en el dormido occidente.

Y allí llegó Conan, el Cimmerio, cabello negro, adustos ojos, espada en mano, ladrón, asaltante, asesino, de grandes tristezas y grandes alegrías, preparado para pisotear con sus pies calzados con sandalias los enjoyados tronos de la Tierra.-

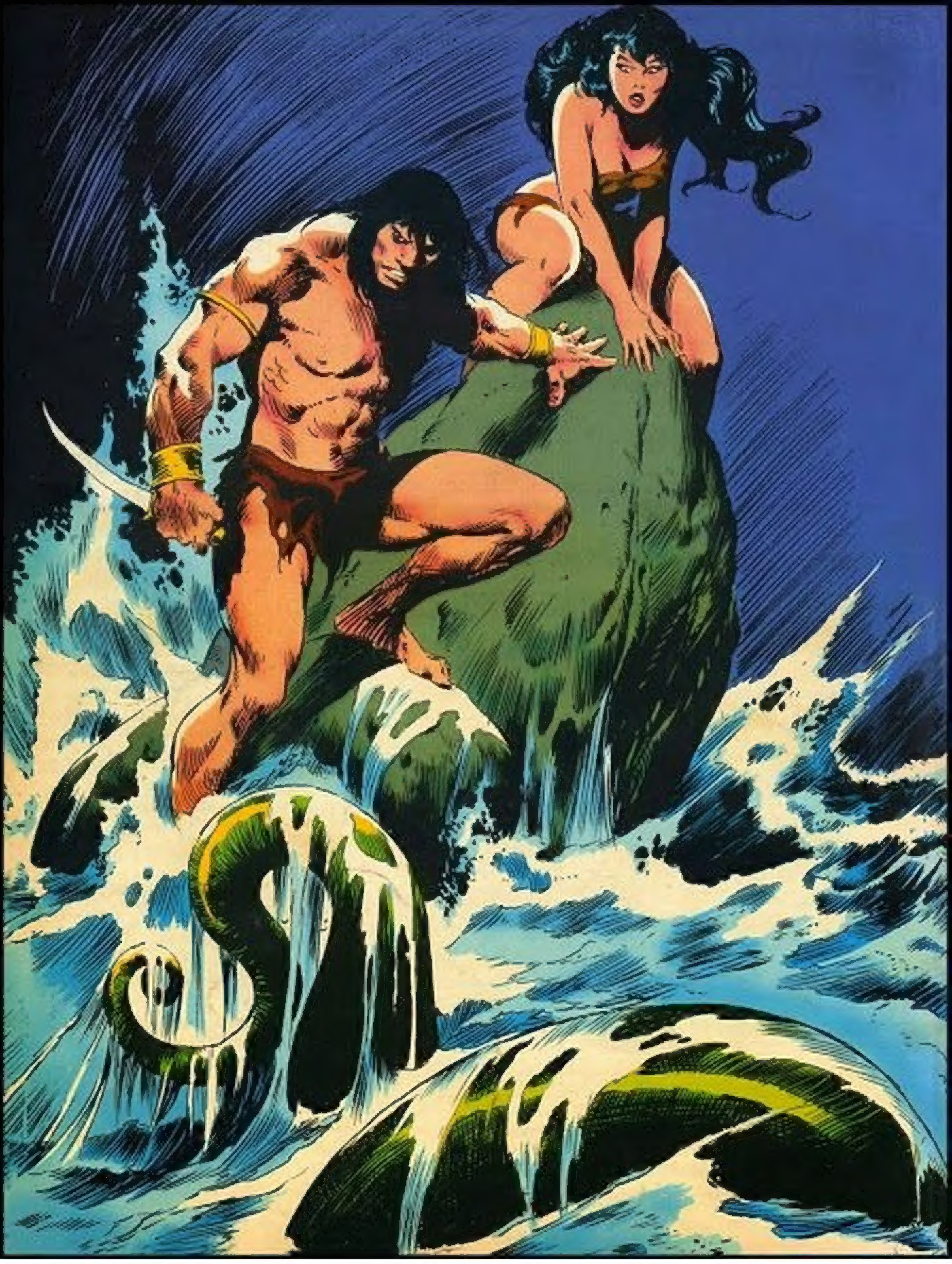
LA CRONOLOGÍA DE CONAN EN COMICS, EN SU ETAPA CLÁSICA.

Hola amigo lector, gracias por descargar estos tomos que estoy editando con tanto esfuerzo y dedicación minuciosa para que disfrutes de estos tomos y de las historias de Conan de manera cronológica, y aunque nada es perfecto, esto es lo mejor que podrás ver en tu vida sobre la cronología del Cimmerio favorito de Robert E. Howard.

Disfrúto mucho haciendo esto, porque leo cada historia que terminara en los diversos tomos antes de que los edite como tal, y luego de leerlos los ordeno cronológicamente, y edito, al final en mi orden busco imágenes del género fantástico relacionado al arte fantasía y específicamente del género de fantasía heroica y épica, o como se le conoce también, el género de espada y brujería pero de Conan y su mundo.

Todo es para los fans, para ti, dado que si descargas esto es porque te gusta el personaje de Conan y su fantástico mundo, y para la posteridad, además para que la leyenda Robert E. Howard, tempranamente muerto, se mantenga viva en cada uno de los fans.

NEXUS



Cronología de Conan en cómics,
de 28 a 29 años

TABLA 41

EN LA MONTAÑA DEL DIOS LUNAR
LA ESPADA SALVAJE DE CONAN, 26

VIENTO ROJO
CONAN EL BARBARO, 187

CAOS BAJO KUTHCHEMES
CONAN EL BARBARO, 188

EN ALAS DE LOS DEMONIOS
CONAN EL BARBARO, 189

EL DIOS GRIS PASA

LA SENDA DE LA ESPADA

Una aproximación biográfica a las aventuras de Conan el Bárbaro

por Manuel Barrero

1ª PARTE

Dar cuerpo a una biografía del beligerante guerrero creado por **Robert E. Howard,** no es una ocupación nueva para la legión de aficionados entusiasmados con sus relatos. En vida aún, el desventurado tejano daría el visto bueno a una sinopsis de la existencia del **Conan** literario, elaborada por **P. Schuyler Miller** y **John D. Clark,** que sería publicada en 1938. A partir de esa fecha, **Lin Carter** se encargaría de corregirla y ampliarla, al compilar la obra original junto con las aportaciones posteriores de los continuadores de la saga.

Con los derechos del personaje para la versión comic en poder de **Marvel,** en 1970, el espectro de aventuras de **Conan** se inflaría considerablemente al ser llevadas al comic, por lo cual, al cabo de un tiempo, se hizo necesaria una nueva revisión de los avatares padecidos por el mito heroico. Será **Jim Neal** el que se encargue de ello, con la supervisión del factótum de **Marvel, Roy Thomas,** administrando algo de lógica entre las historietas publicadas hasta el año 1978.

No tengo constancia de que se hicieran posteriores reordenaciones de las aventuras del Bárbaro añadidas, al menos a nivel editorial (si no contamos con la de los tres años que pasó con Bêlit, también redactada por **Neal**). Y no me extraña que no la hubiere, por cuanto la caterva de nuevos títulos que se sumaron con el paso del tiempo, han hecho de la carrera de **Conan** un disparatado hacinamiento de situaciones que se agolpan en los pocos años –¡a pesar de ser setenta!– de su vida conocida.

Gracias a la encomiable labor de **Javier Martín Lalanda,** vertida en el n.º 100 de ***La Espada Salvaje de Conan,*** hemos podido recuperar la interpretación cronológica de **Miller y Clark,** editada antes por Vértice en un ejemplar muy difícil de conseguir ahora. Más, al ser cancelada la biografía de **Mariano Ayuso** –basada en la de **Neal**– por el cambio de formato del comic-book ***Conan el Bárbaro,*** los lectores han permanecido «in albis» sobre los períodos que se espacian entre los acontecimientos de las adaptaciones de los relatos originales.

Yo me he arriesgado a escribir un apunte de la vida de **Conan** en lo que ha supuesto una onerosa tarea de organización de sus comics. Basándome, claro está, en las plataformas básicas antes mencionadas, añadiendo todas las demas historietas y conformando, y espero que así se entienda, **una biografía de Conan en comics,** para cuya labor me han servido de mucha ayuda las valiosas aportaciones de dos aficionados españoles: **Manuel Berlanga** y **José M.ª de los Santos.**

En absoluto es reprochable sufragar la vida del bárbaro sólo con los textos literarios, ya que atajar la labor de ordenar más de 400 historietas publicadas en España por **Planeta-De Agostini** es sinceramente complejo. Por eso redactaré esta crónica de forma que puedan establecerse dos niveles de lectura, uno que agrupa el cuerpo de aventuras elucubradas por **Thomas** y otros avezados guionistas, y la otra –que se adscribe a la primera– que aúna todos los episodios que han visto la luz aquí desde hace una década.

No quiero con esto dar por sentado que las historietas de la lectura «secundaria» sean malas (en confianza, todos sabemos y aceptamos que, algunas, sí lo son), sino que han sido apartadas de la línea principal por tres razones fundamentales:

A) Desvirtúan de una manera más o menos evidente la personalidad esencial del héroe, ya no el de **Howard,** pero sí el de **Thomas.**
B) Conducen su vida por vericuetos imposibles o, al menos, en viajes que alargan excesivamente los años de vida del personaje.
C) Aventan una cantidad sobrecogedora de brujos y seres horrendos. Porque, aún desarrollándose la Era Hyboria en un mundo en el que abunda lo arcano y lo mágico, una población tan espesa de monstruos y hechiceros desplazaría por completo la supremacía del hombre sobre la Tierra; lo que, por fortuna, no fue así.

De este modo, la crónica que a continuación leeréis agrupará todas las historietas publicadas por **Planeta-De Agostini** y podréis acatar su redacción completa o bien sortear los episodios conflictivos y no necesarios para comprender sus viajes, pero sí integrados también en el texto –entre guiones–.

He tratado de insertar los títulos de estos comics en la leyenda, pero un rigor exhaustivo de engorrosas pronunciaciones y largos títulos panfletarios, me han convencido de hacer constar tan sólo los más importantes (en mi opinión), sean individuales o en sagas, en modo *cursiva;* formando parte de la lectura y con mención expresa del ejemplar del comic de **Planeta-Agostini** en que lo encontraréis: ***Super Conan* (SC), *Espada Salvaje de Conan* (ES), *Conan el Bárbaro* (CB),** y ***Conan Rey* (CR),** más una **F** (de «flashback») si contienen recuerdos aclaratorios del pasado del cimmerio.

Me he desentendido del ofertorio de episodios de las tiras de prensa, por considerarlo una crónica paralela de la vida del joven **Conan,** así como de las adaptaciones de las películas, por razones evidentes. Al no poderse acomodar a la biografía, por su carácter genérico, también he eliminado las adaptaciones de poemas (caso de **CB-159,** por poner un ejemplo), y tampoco he introducido la mayoría de historietas cortas que aderezan las ediciones en blanco y negro del personaje, por considerar que no aportan datos relevantes para este estudio.

He procurado que el calendario de su vida sea lo más racional posible, dando lugar a una serie de etapas divisorias en un afán orientativo más que categórico: dado que cada aficionado está en su legítimo derecho de resolver el puzzle de los oficios del bárbaro a su manera.

Para terminar, espero que comprendáis, amigos lectores, que esto no es más que un labor de índole **personal,** y por tanto aguardaré abierto a toda posible consideración crítica, corrección o añadido que permitan perfeccionar este ensayo, y así mantener viva la llama de la apasionante leyenda del cimmerio salvaje llamado a gobernar el más poderoso reino de la Era Hyboria.

I. CONAN CIMMERIO

Descendiente de un abuelo del sur de **Cimmeria,** expulsado al norte por una rivalidad de sangre, **Conan** tuvo la mala suerte de haber *Nacido en la Batalla* que mantenían cimmerios y vanires en una región al noroeste del país. En tan improvisadas condiciones, vino al mundo de hace dos mil años, alumbrado por una mujer aesir esposa de **Nial,** un cimmerio de pura cepa, herrero de su tribu. El evento tuvo lugar en pleno invierno, aunque algunos cronistas aseguran que nació al comienzo de la primavera **(CB-170).**

Como todos los niños cimmerios, fue depositado ante los rigores de la desolación nevada para probar su valía y ser aceptado por la tribu. Con el trauma superado y el paso del tiempo se convierte en un salvaje e inteligente muchacho que mata, en una suerte de *Rito de Sangre,* a sus dos primeros enemigos a los doce años **(ES-27).**

Tres años después, es preparado para recibir el bautis-

mo de fuego necesario para adquirir la categoría de guerrero de su tribu, consistente en sobrevivir, de nuevo, al abandono en las laderas nevadas situadas al norte de su aldea. Por fortuna, allí conoce a **Ursla la Sacerdotisa,** y también goza de su primera experiencia sexual, por lo que los hombres de su tribu le prometen que la próxima primavera, a dos o tres meses vista, irá con ellos al saco de **Venarium (CB-94F).**

En el ataque al baluarte invasor de **Aquilonia,** ya es un joven bien formado y de respetable estatura, tiene 16 años y es uno de los primeros en alcanzar la empalizada levantada por los gunderios. Pese a que se interna en una cueva plagada por *Los Habitantes de la Oscuridad*, **Conan** vuelve victorioso con los suyos **(ES-26).**

En su poblado de origen pasa cierto tiempo con diversos compañeros de juventud, dedicado a la caza, tanto de bestias como de bellas jovencitas, es decir a ser *Cazadores y Cazados.* Pero pronto se cansa de esta vida insípida y se dirige al norte en busca de acción **(ES-28).**

Antes de atravesar la frontera se encuentra con que los guerreros vanires han masacrado un poblado cimmerio, por lo cual jura practicar venganza contra esta sanguinaria raza y se une a los aesir que avanzan en territorio de **Vanaheim** en indiscutibles *Asuntos de Vida y Muerte.* Con *La Llegada de Conan* a estas tierras del norte, obtiene de un brujo una visión de su regio porvenir en la **Era Hyboria** y, tras haber perdido a sus iniciales compañeros de armas, inicia un vagabundeo de regreso a **Cimmeria (CB-144F, ES-119, CB-67)** (1).

Algunos guerreros vanires corren en pos de él, y pese a eludirlos a *La Sombra de la Tumba* de un rey desconocido, es esclavizado por primera vez en **Brutheim,** *El Cubil de los Hombres-Bestia* **(CB-31F** y **CB-67).**

Su salida victoriosa de este incidente no impide que los vanires le den finalmente alcance y le conduzcan a su primera visita al océano, donde tras encararse con el horror de *El Demonio de las Profundidades* decide regresar de nuevo a **Cimmeria.** Pero con tan mala suerte que se ve capturado por hyperbóreos y en su fuga, enfrentado a un esquelético guerrero: *La Cosa de la Cripta* **(CB-9F** y **CB-20).**

A resultas del enorme odio adquirido hacia los hyperbóreos y a una discusión, abandona **Cimmeria** para unirse a un grupo de cazadores de **Asgard** que efectúan razzias contra vanes e hyperbóreos. En una intentona de rescate de la hija del jefe de la banda es capturado de nuevo, esta vez por *Legiones de Muerte* convocadas por **Vammatar,** reina en el castillo de **Haloga,** pero logra escabullirse de nuevo **(ES-6)** (2).

Muertos sus padres y hastiado de las refriegas y esclavizaciones del norte, se dirige al sur. Su marcha es debida también a la curiosidad que en el bárbaro despiertan los **«enjoyados reinos resplandecientes»** de los que su madre le hablara en su niñez. Inexperto como es, pronto pierde sus armas y se ve obligado a practicar la rapiña y el bandidaje cerca de la frontera de **Aquilonia (CB-139).**

II. CONAN RONDADOR

Con sólo 17 años y muy verde aún para enfrentarse a la civilización, **Conan** no puede encontrar ocupación más provechosa que la del hurto. El primer baluarte civilizado en el que se detiene es en **Arenjun, La Ciudad de los Ladrones de Zamora,** donde inicia su carrera de ladrón con pequeños robos en principio, como el de la estatuilla de *El Dios Resucitado,* para promover luego más arriesgadas empresas **(ES-45).**

En una de éstas se topa con un destacamento asesino, desplazado a **Arenjun,** de la **Hermandad del Halcón,** que lo empujan a visitar a *El Demonio Oscuro de Raba-Than,* y que se convertirían en uno de los enemigos más implacables del cimmerio **(SC-14).**

Conan elucubra la consecución de botines más preciados, como las *Piedras Rojas* de **Ramtha Karn,** en los que no le quedará más remedio que conocer las artimañas abominables de los brujos de su época. Brujos como **Yara,** dueño de *La Torre del Elefante* en la que yacía postrado el malhadado extraterrestre **Yogah;** o como **Hissarr Zul,** quien, al serle robado el **Ojo de Erlik,** obliga al cimmerio a viajar durante cinco meses, lejos al sur, por una suerte de contrato maldito entre *Conan y el Brujo* en el que estaba en juego su alma **(ES-111, CB-68** y **ES-11, SC-2).**

Conan volverá a **Arenjun** con su alma recuperada, y prosigue su arriesgado oficio en busca de una joya en la localidad de **Basti,** donde los incidentes de carácter fantástico, que tanto molestan al joven ladrón, volverán a sucederse **(CB-164** y **CB-165).**

Aturdido por la contraproducente acumulación de hechicería, abandona **Arenjun** y se dirige al sur, hacia **Shadizar la Maldita.** En el camino trabará amistad con *La hija de Zukala*, un brujo con el que volvería a encontrar en coincidir varias ocasiones de su futuro **(CB-69).**

En sus primeros pasos en la Ciudad Perversa de **Zamora,** la monarquía sita allí le propone que abandone el país, debido a unos acontecimientos que tuvieron su raíz en *El Palacio del Placer;* pero decide quedarse en la ciudad por un tiempo, conociendo la crueldad de la nobleza malévola y ruín, tal que acomodada en un *Salón de los Susurros*, y tomando lecciones de cautela. Esa prevención le servirá con la **Hermandad del Halcón,** que le acomete por vez segunda y lo hacen alejarse momentáneamente de **Shadizar** hacia *El Mundo Más Allá de las Sombras* **(ES-23, ES-114** y **SC-14).**

Tras cosechar algunos preciosos frutos con sus robos en la ciudad, tiene que abandonarla por la picardía de una mujer, **Jenna,** que hiere su orgullo pese a haberla librado del revoloteo de ciertas *Alas Diabólicas sobre Shadizar* **(CB-70).**

Así entonces, se mueve a lo largo del **Camino de los Reyes** que atraviesa la frontera de **Zamora** con los **Reinos Hyborios** (*La Redoma Eterna* **(Es-4)**), y más allá, hasta **Nemedia.** En su capital, **Belverus,** conocerá al que iba a ser el mayor enemigo de su carrera: **Toth-Amón,** quien había enviado a un *Acechante Oculto* con cuerpo de serpiente al sacerdote del dios **Ibis, Caranthes. Conan** decapita a la bestia, mas no a los dos sacerdotes, de lo que, con el paso del tiempo se arrepentiría **(CB-70).**

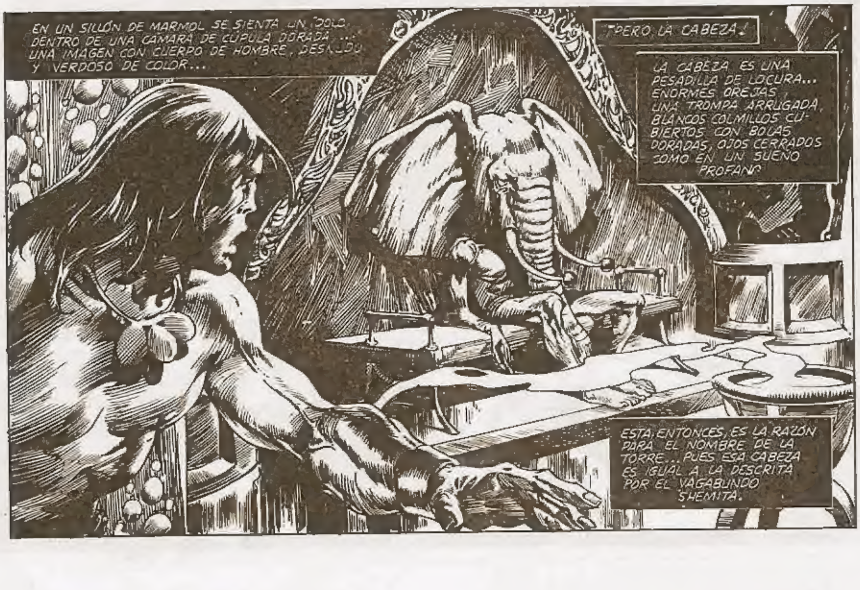
Ya tiene 18 años cuando regresa sobre sus pasos hacia **Corinthia,** perseguido por la justicia nemedia. Intentará apropiarse de un tesoro preservado por el tiempo y *Los Guardianes de la Cripta* de la ciudad perdida de **Lanjau,** pero sólo consigue un puñado de cristales que pierde al huir de los nemedios. Se evade en compañía de la astuta **Jenna,** mujer que le vuelve a traicionar, pese a salvarla de una muerte segura en *El Jardín del Miedo* de un ser alado, cuando **Conan** y un antiguo perseguidor aliado luchan contra la justicia de una población corinthia que guarda *Cuidado con la Ira de Anu*, su maléfico dios **(CB-71** y **CB-72).**

Prueba el cimmerio el sabor de la soldada, al ser contratado por el noble **Murilo;** ambos penetrarán como *Villanos en la Casa* de **Nabonides,** el Sacerdote Rojo valido del rey de **Corinthia,** y contemplarán con lástima y horror, a partes iguales, el final del antropoide **Thak (CB-73).**

Tras hollar *El Valle de las Sombras Ululantes* de **Ophir,** un poco más al sur, **Conan** prosigue su labor de ladrón y se pierde en un desierto de ese país. Aunque no logra aplacar su sed en el oasis de **Zahmahn,** morada de *El Habitante de las Sombras*, efectúa un nuevo intento de penetración en **Zamora,** pero se verá detenido en la frontera por *La Red del Dios Araña* sita en **Yezud (ES-56, ES-9** y **CB-74).**

Concluye en **Arenjun,** pero sólo para ser objeto de *La Traición del Lobo Gris* en otra visita (un año después de la primera) al reino paralelo de **Aquiloria,** gobernado un tal **Konar,** idéntido al cimmerio **(SC-14).**

Escarmentado, abandona inmediatamente **Zamora** y se dirige a **Koth,** donde corre en busca de una joya salvaguardada por un brujo maléfico, que disfrutará elaborando mágicamente *Las Tres Muertes de Conan.* En sus vagueos por **Koth,** el bárbaro entabla amistad con **Elric,** un albino guerrero que porta *Una España Llamada Tormenta* y salvan al mundo de *La Emperatriz Verde de Melniboné* antes de separar sus caminos **(ES-113, CB-75** y **CB-76).**



No muy contento de los resultados de su experiencia en solitario como ladrón, **Conan** forma una banda de malhechores. Su carisma como dirigente de hombres aún no está fraguado, sin embargo, y su primer grupo dedicado al bandidaje fenece tras el encuentro con *El Dios Resbaladizo.* Comprondrá a continuación otro, destinado a defender *El Honor de los Bribones* de **Zamora,** que operará en los alrededores de **Shadizar,** pero termina dejándolos, bien por que las cosas no resultaron tan afortunadas como él esperaba, bien por la intervención de las fuerzas armadas zamorias contra sus incursiones *(La Cara de Dios)* **(ES-101, ES-92** y **ES-118).**

Su última aventura le invita a probar suerte como soldado en la armada de **Ramaraj,** ciudad cercana a *La Tumba de las Visiones Perdidas.* Los acontecimientos que allí se desatan le alejan del oficio de soldado, y casi convencido de que tampoco sirve para ladrón. Su siguiente objetivo es regresar a **Arenjun,** pero se detiene en **Shadizar,** no sabemos si por alguna ramera complaciente u otra razón **(ES-117).**

Con casi veinte años se precipita de nuevo en una serie de aventuras que le llevan a **Zamboula,** ahora por causa de un objeto mágico: *La Espada de Skelos* **(SC-3).**

Al verse tan alejado de **Zamora,** el único país que conoce bien, pretende regresar a **Shadizar,** pero prefiere quedarse un tiempo con la tribu de los shanki del desierto y desde allí, impelido por el sabor de la batalla, se encamina hacia **Turán** a prestar servicio como soldado de sus ejércitos.

III. CONAN SOLDADO

En el **Mar de Vilayet** se tropieza con **Fafnir,** un vanir que naufraga con él en la isla de *Los Dioses del Bal-Sagoth.* Ambos deben enfrentarse a una especie de *Cosa en el Templo* de **Gotham** antes de abordar el barco turanio capitaneado por **Yezdigerd,** quien, con sus guerreros de nariz aguileña, verdaderos *Halcones sobre el Mar* de **Vilayet,** navegan hacia **Makkalet,** un baluarte hyrkanio que se opone a **Turán** por razones religiosas. **Conan** y **Fafnir** toman parte en el asedio, pero ante la muerte ignominiosa de su amigo por orden de **Yezdigerd,** el ex-ladrón le causa una herida en la cara y deserta de la cubierta de los hijos de **Tarím,** para unirse a los makkaletios.

Pese a que supera una prueba en **Makkalet** con *El Negro Sabueso de la Venganza,* se le asigna a **Conan** una misión traicionera que pretende inmolar su cuerpo ante *El Monstruo de los Monolitos.* Pone tierra de por medio con **Makkalet,** no obstante, estimulado por su código de honor bárbaro, cumple su misión entregando un mensaje en el baluarte hyrkanio de **Pah Dishah.** Allí conocerá a la espadachina pelirroja **Sonja** que le ayuda a enviar a **Yezdigerd** una prueba material de que *La Sombra del Buitre* Mikhal Oglu no amedrenta su imbatible tesón rebelde.

La Canción de Red Sonja se vuelve un murmullo cacofónico cuando ésta le abandona humillándole, por lo que **Conan** vuelve a **Makkalet** donde es arrestado. Se evadirá y salvará a su reina, **Melissandra,** combatiendo la brujería pertrechada en *Los Espejos de Karam-Akkad* cuando se aproxima *La Hora del Grifo,* en la que los turanios toman finalmente el rebelde baluarte hyrkanio.

Huérfano de jefes por ambos bandos, decide viajar hacia el sur. Su caballo le lleva hasta un bastión de rufianes en discordia por la posesión de una joya llamada *La Sangre de Bel Hissar* y, luego, hasta el círculo de actuación de una partida esclavista que opera bajo *La Luna sobre Zembabwei,* dirigidos por **Tutmekri** el estigio.

Tras todas estas aventuras, acuerda que lo mejor es volver a la vida de soldado, por lo que entra en **Aghrapur** a sabiendas de que **Yezdigerd** está de campaña en el este. Con el refrendo de salvar al país de dos brujos hermanos, *Dos contra Turán,* es pronto aceptado como soldado de los ejércitos del más orgulloso imperio del este **(CB-77** a **CB-83).**

En principio, se le encargan misiones difíciles, como la de acudir a *El Pasillo sin Fin de Mullah-Kajar,* escondido entre las murallas de **Zamboula,** o la de verse mezclado con el soldado **Rasu,** en un grave problema suscitado por un oficial ambicioso **(CB-33, CB-166** y **CB-167).**

Comienza a continuación una carrera de exitosas campañas militares en el norte del imperio, primero cerca de la frontera zamoria, combatiendo contra *La Mano Mágica de Nergal,* y luego más al este, al amparo de recuerdos de *Sombras de Tumbas* de su norte nevado. Estas pequeñas victorias lo señalan elegido como espía para una arriesgada misión bajo el embate de *Los Vientos Ardientes de la Lejana Kithai.* Ayudado por un ladrón kithano, **Burthai,** conseguirá que *Los Siete Magos y la Muerte* que se le aparecen en **Wan Tengri** detengan la *Furia de la Torre de Fuego* que tiene sojuzgada a la población.

En su vuelta, *El Demonio de Kara-Sher,* un desierto en el camino a **Turán,** le arrebata a **Burthai.** Sin embargo, él si alcanza **Agraphur,** donde se convierte en un experto jinete y guerrero, manejando el arco y otras armas, y gracias a su bárbara precaución salva al rey **Yildiz,** que no ha tenido mucho *Cuidado con los Regalos Hyrkanios,* obtiene el privilegio de pertenecer a la guardia real turania **(CB-84** a **CB-87).**

Al calibrar que se ha visto empujado por una gratitud desmesurada, el rey prefiere aprovechar su ardor guerrero en otras arriesgadas misiones y es enviado de nuevo al norte, mas ahora con el rango de sargento. Aunque el mensaje diplomático no es bien recibido por los salvajes de la zona, **Conan** rescata a la hija de su jefe de los *Demonios en la Cumbre* situada en territorio khozgari. En otro encargo semejante, salva a la hija de **Yildiz** en **Merú,** internándose en *La Ciudad de los Cráneos* **(ES-6, ES-2)** (3).

Estos logros consiguen que el coraje del cimmerio sea aún más apreciado por la realeza y le envían, ascendido a capitán, a **Kusán,** en misión diplomática. Tras desasirse de *La Maldición del Monolito,* regresa al servicio del rey y desempeña algunas acciones como excelente militar en **Turán,** país donde *La Tierra Arde* plagada de sediciosos traidores a la corona **(ES-6** y **CB-120).**

Un lío de faldas con la mujer de un oficial de superior rango y la brujería, de la que son protagonistas *El Guerrero y la Mujer Lobo,* le impulsan a desertar y regresar a los reinos hyborios, pero en el camino unos bandidos le inducen a girar sobre sus pasos y visitar la costa del **Vilayet** de nuevo, en un lugar donde un *Dragón Marino* tiene a la población de **Keshaan** en un puño.

Cumplidos los 21 años vuelve a subir por el desierto del sur de **Turán** hacia **Shadizar,** hallando a medio camino, protegido por *El Diablo de la Ciudad Olvidada* de **Abazenzzar,** el lecho de una diosa; y también un oasis de traición horrenda, adornado por un *Jardín de la Vida y la Muerte,* ya a una semana de camino de la frontera zamoria **(CB-89** y **CB-90).**

Desplazándose hacia **Shadizar,** y alrededor de los Montes Kezankios, desvela *El Secreto del Río Calavera* que atenaza un reino solitario al noreste de **Zamora.** Desviado de su ruta hacia **Shadizar,** toma la misión de proteger un valioso grimorio que le conduce hacia la frontera con Hyperbórea, para a continuación retornar por **Arenjun (ES-11, CB-168** y **CB-169).**

En la **Ciudad de los Ladrones** decide buscar unas joyas escondidas en algún lugar de los **Montes Kezankios,** joyas protegidas por *El Dios Manchado de Sangre,* tras lo cual, todavía en **Arenjun,** tiene problemas durante *La Noche de las Gargolas* con un khitano y decide dirigir sus pasos hacia **Shadizar (SC-16** y **CB-91).**

Red Sonja, traicionada en **Pah-Dishah,** se evadió hacia el norte de **Zamora** y acaba en **Arenjun,** donde duerme actualmente **Conan,** luchando ambos contra el *Dueño de la Muerte.* Huyen juntos de la ciudad y sufren un imprevisto en *La Torre de Sangre* de dos vampiros, verdaderos *Demonios del Pasado,* que se han interpuesto en su camino hacia **Shadizar (ES-13, CB-92).**

Abandonado por **Sonja, Conan** conoce en **Shadizar** a *Los Habitantes de las Cavernas* **(ES-24),** y huye de nuevo hacia la región kezankia, donde se ve envuelto en una trama de dioses primigenios que supervivían al amparo de *El Secreto de la Gran Piedra* **(ES-61).** De regreso a **Shadizar,** es hecho prisionero junto con un trovador hermano de un brujo que le prodigará más de un que-

bradero de cabeza al bárbaro en su futuro como rey de **Aquilonia: Tsota-Lanti.** Con el juglar viajará a **Koth** a tocar *La Última Balada de Laza Lanthi*, poco antes de replantearse una vuelta a **Cimmeria (CB-93).**

IV. CONAN LUCHADOR

Tras su mala suerte como minero en **Koth**, oficio que desempeña una temporada y del que lo desliga la acción de *La Estrella de Thamazhu* **(ES-58)** (4), **Conan** regresa a **Shadizar.** Allí los recuerdos de un amor de juventud, **Mala**, le impelen a regresar a las tierras que le vieron nacer y, con el primer caballo que encuentra, corre hacia **Cimmeria**, sólo para comprobar que ha sido raptada por unos vanires. No llega a tiempo de salvarle la vida, pero sí de vengarla durante el transcurso de *La Noche del Dios Negro* **(ES-1).**

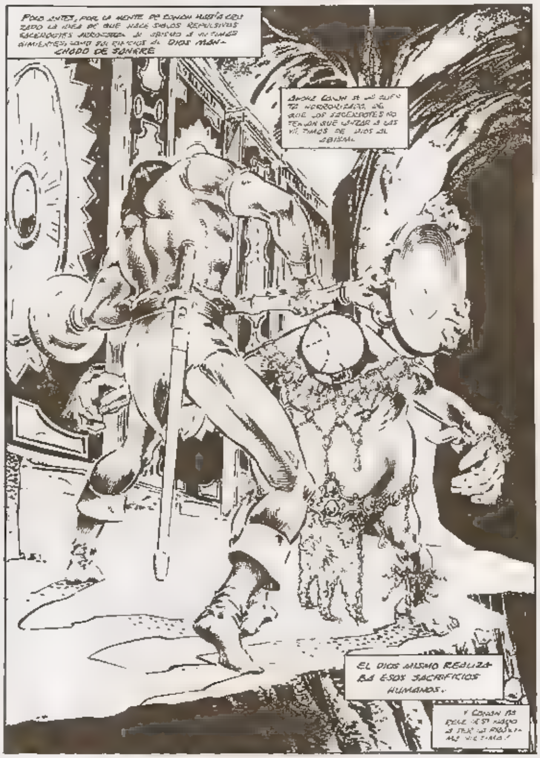
Agobiado por esta circunstancia se aleja de **Cimmeria**, pero no se siente capaz de abandonar el norte y se une a los aesir de nuevo, contra los vanir, en una serie de escaramuzas durante las que conoce a la evanescente **Atali**, *La Hija del Gigante Helado* **(CB-76, ES-12).**

Con 23 años cumplidos se permite continuar con sus amigos los aesir durante un tiempo, luchando bajo el empuje de *La Ira de Crom* **(ES-93)**, pero los pierde por alguna razón y se ve envuelto en una serie de correrías por el norte, con una banda de merodeadores por él formada. En sus idas y venidas cruzará su espada con un *Ejército de Muertos* **(ES-93).** Pierde a sus hombres por la intervención de un ser carnívoro, *El que Tiene Hambre* **(CB-162)**, y se dirige exánime hacia el oeste, sólo encontrando ayuda en *El Molino* de unos granjeros que le permitirán seguir su camino hacia **Vanaheim**, donde *La Dama de la Nieve Plateada* le retiene durante los meses de invierno **(ES-47** y **SC-14).**

Vuelve a **Cimmeria** por un tiempo, pero los recuerdos y el aburrimiento le hostigan a encaminarse otra vez hacia el sur, siguiendo el curso del Río Helado, que esconde *El Cubil del Gusano de Hielo* o **Rémora**, para bajar por la frontera de **Brythunia**, país donde, con *La Muerte al Acecho*, reencuentra a **Red Sonja. (ES-2, ES-81).**

De paso por el **Reino Fronterizo**, sabrá de *La Maldición del Hechicero* **Merdoramón**, quien le contrata en una misión en la provincia de **Falkar.** Tendrá que defenderse de unos maléficos *Duendes a la Luz de la Luna* y *Cuando las Ratas Bailan en Ravengard* conocerá a *La Mujer Lobo*, imprevista aliada a su causa que lo acompañará en su posterior enfrentamiento con *El Habitante del Pozo* y un desquiciado *Hombre Nacido de Demonio* **(CB-93** a **CB-96).**

Conan parece disfrutar de la experiencia como mercenario y decide bajar hasta **Belverus**, donde prosperará como soldado bajo las órdenes de su primer contratante, **Murilo de Corinthia**, que allí ha fundado la **Compañía Escarlata.** Murilo le enseña a refinar un poco más su estilo de lucha y a que adopte la costumbre de ir pertrechado de cota de malla; protección que le vendrá de perlas cuando, tras dar con *El Altar y el Escorpión* resto de la Era Thuria, tenga que enfrentarse con *El Oráculo de Ophir.* Recorrerá, acompañado de **Murilo**, un improvisado escudero femenino **(Tara de Hanumar)** y su enamorado **Yusef**, los reinos adyacentes defendiéndolos de una amenaza sombría. Tras presenciar un espectacular enfrentamiento *Entre la Sombra y el Escorpión* de origen valusio, **Conan** decide abandonar a la **Compañía Escarlata** y dirigirse hacia la prestigiosa ciudad mercantil de **Messantia**, situada en el reino de **Argos.** Aunque para llegar a ella, Tara, Yusef y el bárbaro, se detengan a admirar *La Extraña y Alta Torre en la Niebla* que se erige a medio camino **(CB-1** a **CB-3).**



V. CONAN CORSARIO

Un *Incidente en Argos*, propiciado por la corrupta institución legal messantia, empuja al cimmerio hacia **Kush** por el Océano Occidental, donde encuentra, al ser abordado por su navío el «Tigresa», a **Bêlit**, *La Reina de la Costa Negra*, que sería el gran (y quizá único) amor de su vida.

Conan se une a su tripulación integrada por los leales corsarios negros y el chaman **N'Yaga**, quien le relata *El Origen de Bêlit.* Más tarde, la diablesa shemita es secuestrada por *Los Jinetes de los Dragones del Río Watambi* y un *Conan Vengador* se interna en la jungla en pos de ella. Tras toparse con un aquilonio enaltecido, que se ha atribuido la distinción de *Señor de los Leones* y darle *Muerte entre las Ruinas* pre-cataclísmicas sitas en la selva, toma para sí el apelativo de **«Amra»**, por el que sería conocido durante el resto de su vida, sobre todo entre los negros.

Después de una peculiar confrontación con *La Serpiente Emplumada* que habita en las **Aguas Encantadas** del mar, dirigen su barco hacia **Messantia**, de *Regreso a Argos*, para vender mercancía robada. Su comprador, Publio, les obliga a recuperar una página del **Libro de Skelos**, en cuya búsqueda deberán eludir el abrazo mortífero de *Las Garras del Hombre-Tigre*, y el filo certero de **Red Sonja**, a quien encuentran con misión semejante en el lugar decisivo **(CB-4** a **CB-8).**

El *Combate de los Bárbaros* que sigue es trepidante. Por fortuna los tres espadachines se alían posteriormente para repeler a los brujos que les acechan, y en una ciudad valusia transportada a través del tiempo, se desarrollaría una imposible *Batalla de los Bárbaros* **Kull** y **Conan**, quien ahora tiene 24 años **(CB-154** y **CB-9).**

Debido a los celos que ha hecho nacer la hyrkania en **Bêlit, Conan** se aleja con el encomiendo de una misión de espionaje que pueda posibilitar futuros ataques contra los estigios. Sus pasos le llevarán a conocer la furia de *Los Hombres Leopardo de Darfar* **(ES-28).**

De vuelta con **Bêlit**, le relata a ésta un episodio de su juventud mientras se internan de nuevo en el mar. Se encontrarán allí, en **Kelka**, *La Ciudad de la Tormenta*, a los acólitos de **Asthoreth**, que pretenderán llevarlos ante *El Altar de los Condenados.* Con el aciago regusto de este incidente insular deciden volver a tierra firme, a **Shem**, donde **Bêlit** se entera de que su padre puede seguir con vida. *La Venganza en Asgalún* que la corsaria pretende iniciar no convence mucho a su tripulación, descontenta por el paradero de su botín, por lo que deben enfilar su nave hacia la isla donde la capitana lo esconde en *El Pozo de Skelos.*

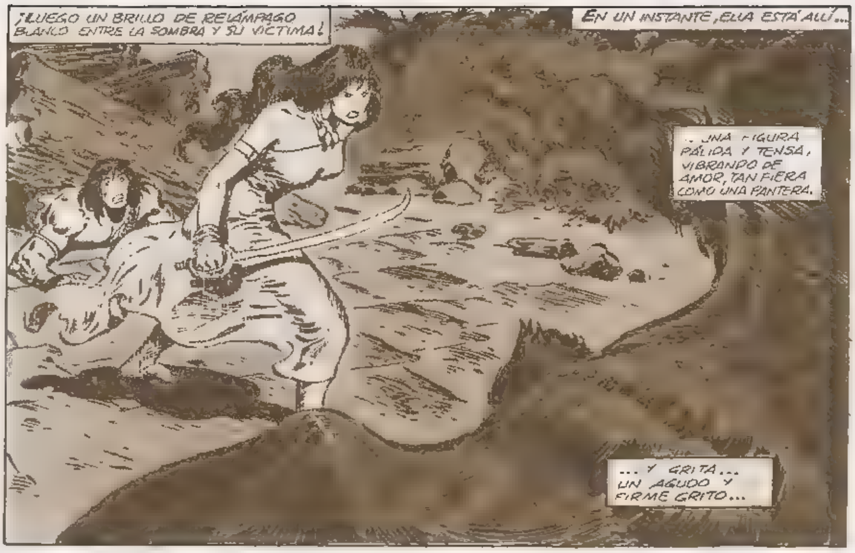
En sus vagabundeos a través de *La Muralla Negra de Khemi* e internándose más aún en el continente, en busca del padre de la **Reina de los Corsarios**, la tripulación hace esclava a la zíngara **Nefhta.** Junto con ella son raptados por *Los Jinetes Alados* de la ciudad de **Harakht**, pero **Conan** se zafa de su captor y decide acudir al baluarte septentrional para poner en marcha lo que él, rabiosamente, llama *Mi Venganza.*

En la ciudad estigia también es hecho preso, y enfrentado contra un gigantesco adversario, producto de *El Secreto de la Estrella*, para, redondeando su humillación, verse obligado a cumplir una misión si quiere recuperar a **Bêlit.** La misión le conduce a **Shem**, al interior de *El Valle Perdido de Iskander*, donde se medirá en una *Prueba Decisiva* con su hercúleo gobernante para asumir su cargo de rey, por mor de liberar al escondido país de la amenaza de *El Ojo de la Serpiente* **Hun-ya-di.**

«Amra» logra sus objetivos, y tras alcanzar 25 primaveras y dejar el reino en buenas manos, se interna en la selva de regreso a **Harakht.** Por desgracia allí se encuentra a la novia de **Damballah**, *La Bruja del Pantano de la Serpiente*, que le hace pasar el tormento jujú de *La Danza de los Cráneos* antes de su *Retorno a la Ciudad-Halcón.* Allí se encuentra con la desagradable sorpresa de que **Bêlit** ya no está y que le apresan de nuevo, junto con el último de una estirpe de guerreros negros: **Zula.**

A parecer, tanto el darfario como el cimmerio, tienen pendientes cuentas que sólo se pueden lavar con la sangre, así que pactan efectuar ese periplo vengativo juntos, primero blandiendo *Espadas contra Estigia* en busca de **Bêlit.** A ella la encuentran a punto de ser pasto de *El Devorador de la Muerte* guarecido en **Luxur**, pero logran liberarla y, juntos, *La Reina y los Corsarios*, emprenden una misión de venganza conjunta que les lleva a cumplir sus objetivos. Juntos también abandonan el escenario de la vendetta para caer en un pozo, reducto en el que descansa *La Diadema de los Reyes Gigantes*, y

luego, estando todos los *Corsarios en Shem*, cerca del mar, recibir un recordatorio de la presencia de **Toth-Amón** en sus azarosas vidas.
Tras separarse de **Zula, Conan** y los corsarios se hacen a la mar, pero no tardan en tocar tierra de nuevo al enterarse de la tiranía que un jefe de tribu abombi ejerce sobre los poblados de los aledaños, *La Venganza de Bêlit*, que ha jurado defender a algunas de esas aldeas, surge de nuevo como objetivo primordial sus leales seguidores. Desgraciadamente la shemita es capturada por *El Rey de las Bestias* de Abombi y **Conan** separado de ella.
Con ayuda del fiero león azabache, **Sholo,** tiene lugar *El Retorno de Amra* para rescatar a **Bêlit** de la magia de **Jhebbal Sag**, que, desatada por el loco rey negro, libera todo tipo de bestias salvajes que pululan en *La Larga Noche* selvática **(CB-10** a **CB-22)**.
Los corsarios se internan de nuevo en el océano para saquear barcos de las potencias estigias y shemitas, quienes no los reciben con muy *Profunda Devoción* **(SC-16)**, y encontrándose a su paso con seres preternaturales. Entre estos últimos *La Mujer del Mar* que seduce a **Conan** con su canto, o *Los Hombres Cangrejo* que habitan la rocosa orilla del sur de la **Costa Negra.** Al cabo de un tiempo, codiciosa de un tesoro que se supone cercano al curso del **Río Zarkheba,** toda la tripulación del bajel «Tigresa» encuentra la *Muerte en la Costa Negra* de la mano de una raza de simios prehumanos que dejan al bárbaro solo y cariacontecido por la pérdida de la persona que ha conseguido mantenerle a su lado más tiempo **(CB-23** y **CB-24)**.



VI. CONAN VAGABUNDO

Con la firme intención de alejarse del piélago testigo de la muerte de **Bêlit,** se interna **Conan** en los **Reinos Negros**, y soportada una dura prueba con *El Demonio Araña* que sojuzga la tribu bamula, se erige en guía de los mismos. Como jefe de guerra de los bamulas, hace frente a la invasión de carácter vampírico de una tribu primigenia conocida como *Los Bebedores de Sangre*. La noche en la que **Conan** siega la vida de **K'chama,** su rey, es la *Noche del Vampiro* vencido, dejando a la tribu de nuevo en manos de un futuro pacífico.
Conserva su cargo en la tribu cuando acude a *El Valle de las Mujeres Perdidas* a rescatar a una muchacha de las manos de una abominable deidad de otra dimensión, la que permanece a su lado hasta que decide abandonar la tribu por causa de un brujo envidioso. De camino al norte, llega a las lindes de **Kush**, donde **Conan** vuelve a encontrar de nuevo hombres blancos, esclavistas del rey **Ctesphon** en este caso, que caen bajo el abrazo mortífero de las *Sombras Susurrantes* de un castillo ancestral.
En tierras más civilizadas, aunque todavía regidas por manos negras, **Conan** (alcanzada la edad de 26 años) no pierde el tiempo. Imperando el *Caos en el País de Kush*, aprovecha la situación para entrar a formar parte de la guardia de su reina **Tananda**, que lo nombra general. Tras salvar a la esclava **Diana** de *El Demonio de la Noche* conjurado por el brujo **Ageera,** la reina muere y **Conan** huye de **Meroe,** con la muchacha a su cargo.
A su paso por una zona herbosa son sorprendidos por *los Devoradores de Darfar*, país que se ve obligado a atravesar, y, pese a la ayuda del estigio **Tutmekri**, al que ya conociera **Conan**, son hechos prisioneros. Pero los caníbales dejan escapar a la chica sustituyéndola por el diminuto **Erfu**, un aprendiz de brujo por cuyas prácticas se zafan, **Conan** y él, de ser sacrificados. Regresan a recuperar a **Diana,** mas ella quiere permanecer bajo la protección de **Tutmekri** y **Conan** prosigue con **Erfu** su viaje hacia tierras más civilizadas.
Se internarán en los dominios de **Buryat**, ciudad en la que moran *Los Hijos del Dios Oso*. Tanto un grupo de vanires que sirven a su rey como **Conan,** guardarán *Cuidado con el Oso Celeste*, representación de su deidad.

Tras haber luchado *El Cimmerio contra la Ciudad* cambian las tornas, el rey **Aosoka** muere y **Conan** es invitado a ocupar su plaza, nada más cerca de su deseo, pero con *El Retorno del Dios Oso* las condiciones del mandato se modifican y abandona la zona.
Junto con su aliado aprendiz de brujo, continúa su camino, que le deparará la sorpresa de conocer a **Moraga** y **Naj**, *El Hijo de Satán*, con los que se queda **Erfu.** Por ello, **Conan** viaja solo, ahora con un rumbo fijo, el que le conducirá a **Akkharia,** mas antes tendrá que hacer frente a *La Sombra de la Bestia* de la torre de **Caldix.**
En **Akkharia,** con su mente ofuscada por el alcohol y el ardiente recuerdo de la **Reina de la Costa Negra, Conan** sella un pacto con el hechicero **Zukala** para hacer de **Sonja** una nueva **Bêlit.** Tarde, pero a tiempo, se da cuenta de su error y de que aquello significaba tan sólo *La Guerra de los Brujos* Zukala y Caranthes por el poder, así que desiste en su empeño de devolver a su primer amor a la vida.
Con el propósito de regresar a la civilización, **Conan** reencuentra a **Jenna,** la arisca mozuela que le engañara un par de veces en su juventud, en *El Valle de la Noche Eterna*, con su rostro horriblemente desfigurado. Consigue, no sólo salvarla de su encierro en el valle, sino también devolverle su antigua belleza, y con ella prosigue su camino para encontrarse con lo más inesperado de su carrera: su abuelo, **Drogin,** revivido. *La Voz del Resucitado* le seduce a que intente conseguir la inmortalidad, pero comprende que aquello no comporta más que una maldición. **Conan** salva a su ascendiente y a otro espadachín inmortal, **Vonndhar,** del peso de la vida eterna que le ha impuesto *La Mano de Erlik* y abandona a **Jenna,** ofuscado por la indiferencia que muestra hacia la muerte de **Vonndhar (CB-25** a **CB-35)**.
Llega por fin a un territorio civilizado, a **Shem,** y se alista como mercenario de **Summuabi** en la ciudad-estado de **Akkaria.** Allí los traicioneros *Halcones sobre Shem*, anakios de **Otbaal,** hyrkanios de **Mazdak** y negros de **Imbalayo,** ven sus fuerzas desequilibradas por la venganza de **Conan** sobre el primero, un general que le ha traicionado. Descubierta su identidad proscrita de **«Amra»**, debe huir **(SC-3)**.
Al parecer, con ánimo de salvar muchas millas, poco después lo vemos en **Zíngara.** Primero como ladrón en una misión hacia una *Isla de los Salvajes* y luego como

mercenario, enfrentándose al *Hechicero demoníaco de Zíngara.* Bajará por la costa y tras tomar parte de la construcción de *El Coloso de Argos*, residirá en ese país internándose en el *Mar sin Retorno* que lo bordea (**ES-53, ES-38, ES-14** y **SC-8**) (5).

Al momento siguiente aparece en **Khoraja,** donde ayuda a recuperar *La Rueda de la Vida y la Muerte*, una reliquia indispensable para el culto de una población (**CB-161**).

Conan se asienta en **Khoraja** y se hace capitán de las tropas que dirige **Malthom de Nemedia** allí. Asciende, por un designio casual de **Mitra** o de un sacerdote ventrílocuo, a General en Jefe de los ejércitos del pequeño país, para combatir a **Nathok el «Velado»**, que se ha impuesto con su apariencia oscura como cabeza visible de los ejércitos shemitas que atacan a los Reinos Hyborios por el sur. En realidad, *El Coloso Negro* no es otro que **Thugra Kothán,** hechicero aqueroniano que despierta de un sueño de cientos de años para asolar las fronteras del país (**SC-7**).

Conan acaba con la amenaza militar y se gana con creces la confianza depositada en él por la reina **Yasmela.** Ésta le propone que gobiernen juntos **Khoraja,** a lo que responde rescatando al verdadero dueño del trono, **Khosus,** de su encierro *En la Montaña del Dios Luna*, por no desear convertirse en un rey consorte. Con 27 años cumplidos decide volver a su lugar de nacimiento (**ES-26**) (6).

ciones. Todo ello desde que defiende a *La Mujer de los Cabellos de Nieve* hasta su enfrentamiento con *La Bruja de Windsor* (**CB-39** a **CB-44**).

Luego hace *Un Alto en el Tiempo* en el **Reino Fronterizo,** lugar que ya le es familiar y en el que dejará que los días transcurran, saboreando peripecias de diversa índole que comienzan a empujarle de nuevo hacia los reinos del sur (**CB-44** a **CB-55**).

de Mundos Wrarrl (**ES-97, ES-29** y **ES-30, ES-40, ES-43** y **ES-44**).

En **Shem** y otras comarcas cercanas, en la línea de los vagabundeos que se habitúa a efectuar por estas fechas, correrá nuevas aventuras, defendiéndose de *Los Vientos de Aka-Gaar.* Al oeste acomete el ímpetu de las marabuntas *Devoradoras* que anegan el territorio fronterizo de las **Marcas Bossonias;** marchando al norte sufre una pérdida de memoria (no sabemos a que es debida) y tuerce hacia el interior del hybori para resolver *El Enigma de Demuzaar* (**ES-55, ES-119, ES-52**).

En los **Yermos Pictos,** en los que **Conan** busca el origen de su pérdida de memoria, se alía con una neófita aventurera, **Tetra,** con **Delmurio,** un capitán zingario que ha perdido a su ejército y con **Keiv,** un hyperbóreo aliado de los pictos. Tras una serie de transformaciones que se operan en sus acompañantes, **Conan** termina en **Shem,** cerca de un baluarte corinthio llamado **Sha Maddoc.** A partir de este punto se estructurarán una serie de aventuras en las que el cimmerio reencuentra a viejos enemigos (**Wrarrl**), viejos amigos (**Red Sonja**), nuevos aliados (**Shedu**) y nuevos enemigos procedentes de un anciano pasado (**Thulsa Doom**). Cuando la saga concluye, en solitario de nuevo, se dedica a viajar por el desierto hasta **Turán,** para luego proseguir su desorientativa vida intrépida con rumbo hacia **Zamora** (**CB-100** a **CB-158** y **CB-160**, con algunas excepciones que se detallarán más adelante).

Da la sensación de que en la vida del cimmerio *Todos los Caminos Llevan a Zamora.* No vamos a entrar ahora en discusión sobre eso, pero es en **Arenjun,** poco más de una década después de que visitara por vez primera la **Ciudad de los Ladrones,** donde reencontrará a **Caranthes,** y a **Zukala** y **Red Sonja** unidos por la imposible posibilidad de una boda entre *El Hechicero y la Diablesa.* Liberada la hyrkania de esa obligación, y con otro aliado del pasado, **Zula el darfario,** emprenderán juntos una serie de aventuras que le enfrentarán a demonios que perdurarían en el tiempo, hasta nuestros días (**CB-179** y siguientes). ■

VII. CONAN AVENTURERO

Conan pretende viajar a **Cimmeria,** es cierto, pero permanece por la zona durante un corto tiempo. Abandonada **Khoraja** por un fortuito encuentro con *Los Habitantes de las Profundidades*, cercanos a la aldea de **Meskhén,** se dirige a los reinos hyborios de nuevo (**ES-33**).

Su viaje al norte se acelera por una magia sorprendente que le transporta a ciudades aéreas y luego a **Pergona,** donde vuelve a encontrarse a **Murilo,** su primer mentor en las armas, ahora casado, obeso y temeroso. En una serie de aventuras de carácter mágico, otra vez transportado en el espacio a lugares desconocidos, termina perdido en algún lugar entre **Estigia** y **Brythunia** (**CB-35** a **CB-39**).

No sabemos desde dónde, pero pone camino a **Cimmeria,** haciendo realidad su deseo formulado en la corte de **Khoraja.** Escalando los pasos norteños, en otro lugar no detallado por los cronistas nemedios, rescata de su encierro mágico a una sacerdotisa con la que yace en un episodio en el que se arrojan algunos datos sobre posibles descendencias de **Conan** (*Hija de la Brujería* (**ES-10**)).

Ya en **Cimmeria** corre diversas aventuras, actuando como defensor de la causa que él considera justa y, al mismo tiempo como bandolero en sus colinas o como mero participante en las incidencias que ocurren en sus pobla-

Comienza a bajar por **Aquilonia** y **Zíngara** hasta **Nemedia,** en una suerte de correrías que le llevarán a reencontrar a **Fafnir,** vivo pero manco del brazo izquierdo como recuerdo de su campaña en el asedio de **Makkalet** (**CB-55** a **CB-66, CB-Esp. Vacaciones, CB-97** y **CB-98**) (7).

Traumatizado por la muerte de **Fafnir, Conan** pretende abandonar **Nemedia** de inmediato. Acusado de la comisión de algunos delitos con el pelirrojo vanir, es forzado a intervenir en un peregrinaje por el interior del país, cuyo destino es el antro preservador del espíritu de *La Reina Bruja de Aquerón.* Se desembaraza de sus captores y se dirige hacia un rumbo desconocido que le hace tropezar con *El Rey de un Pueblo Olvidado* (**Novela Gráfica, CB-Esp. Primavera**).

Bajando hacia **Shem** escuchará *La Llamada de las Sombras Aullantes* poco antes de verse inmerso en una serie de aventuras como guerrero en los reinos hyborios. Combatiendo en **Corinthia** sufre el asedio de un demonio indómito, **Wrarrl** *El Devorador de Almas*, al que despachará al mismo tiempo que a *El Simio-Murciélago del Lago Marmet* cercano a **Dalaat.** Recuperado en unos días de diversión en la pecaminosa **Shadizar,** vuelve a **Corinthia** y su estado interno caótico, en donde elude certeramente *Las Garras de Pigargo.* Desplazado a **Nemedia** se ve coaligado en la resurrección de *El Destructor*

Notas

(1) Una semblanza de estos quince primeros años del cimmerio, se ofrece, así mismo, como un relato de Conan a su primogénito **Conn** en **CB-171** a **CB-178.**

(2) Evidentemente, aquí debería de continuar la historieta *El Crepúsculo del Dios Gris* (**CB-68**), pero, tal y como se refleja en *Halcones sobre el Mar* (**CB-78**), esta aventura no era más que un sueño de **Conan** sobre la cubierta del barco de **Yezdigerd.** Entre los aficionados marvelianos surgió una controversia propiciada por el casco que aparece en **CB-20** y que no posee en el anterior episodio, lo que el editor del personaje excusó como *«un olvido de los dibujantes».* Una apreciación posterior de **Jim Neal** colocaba así estos episodios, y con mi ardid del «sueño», el problema queda resuelto.

(3) Que todos sabemos que venía a ilustrar el mismo argumento que *La Maldición de la Calavera Dorada* (**CB-88**), aparecido dos veces en el formato gráfico por cuestión de cesión de derechos a destiempo y celeridad en adaptar los relatos inacabados de **Robert E. Howard.**

(4) Se comenta que este capítulo sucede siete años después de haber militado en la armada turania y, aunque me sabe muy mal admitir que **Conan** fuera minero, más difícil es de creer que lo fuese durante su época zuagir

(5) He corrido el riesgo de agrupar aquí estos episodios para dar cuenta de algunos errores cometidos por autores de **Marvel.** En un caso, dando al **Rey de Argos** una identidad que no le corresponde (**ES-14**), y en el otro por la aseveración de que **Conan** tiene 20 años (en **SC-8**), lo que es falso al escuchar de sus propios labios que ha sido corsario antes.

(6) Según se deduce de los comics, **Almarus** es **Rey de Ophir** antes y después de **Moranthes.** La solución sería sustituir a **Almarus** por **Moranthes** en este comic para que así coincido con el relato paralelo de **De Camp y Carter,** del que no sería adaptado a tiempo, por cuestión de derechos.

(7) La guía de lectura de estos episodios es: **CB-55** a **CB-58, CB-Especial Vacaciones 1.ª parte, CB-59** a **CB-56, CB-Especial Vacaciones 2.ª parte** y de **CB-97** a **CB-98**.

LA SENDA DE LA ESPADA

Una aproximación biográfica a las aventuras de Conan el Bárbaro

2ª PARTE

por Manuel Barrero

Dar cuerpo a una biografía del beligerante guerrero creado por **Robert E. Howard** no es una ocupación nueva para la legión de aficionados entusiasmados con sus relatos. Yo me he arriesgado a escribir un apunte de la vida de **Conan** en lo que ha supuesto una onerosa tarea de organización de sus comics. Basándome, claro está, en las plataformas básicas antes mencionadas, añadiendo todas las demás historietas y conformando, y espero que así se entienda, una **biografía de Conan en comics,** para cuya labor me han servido de mucha ayuda las valiosas aportaciones de dos aficionados españoles: **Manuel Bertanga** y **José M.ª de los Santos.**

La crónica, cuya continuación leeréis ahora, iniciada en el n.º 122 de ***La Espada Salvaje,*** agrupa todas las historietas publicadas por **Planeta-De Agostini,** lo que os servirá para comprender sus viajes, integrados también en el texto. He tratado de insertar los títulos de estos comics en la leyenda, pero un rigor exhaustivo de engorrosas pronunciaciones y largos títulos, me ha convencido de hacer constar tan solo los más importantes (en mi opinión), sean individuales o en sagas, en modo cursiva, formando parte de la lectura y con mención expresa del ejemplar del comic de **Planeta-De Agostini** en que lo encontraréis. ***Super Conan*** (SC), ***Espada Salvaje de Conan*** (ES), ***Conan el Bárbaro*** (CB), y ***Conan Rey*** (CR), más una F (de "flashback") si contienen recuerdos aclaratorios del pasado del cimmerio.

Me he desentendido de las tiras de prensa, por considerarlo una crónica paralela de la vida del joven **Conan,** así como de las adaptaciones de las películas, por razones evidentes. Al no poderse acomodar a la biografía, por su carácter genérico, también he eliminado las adaptaciones de poemas (caso de CB-159, por poner un ejemplo), y tampoco he introducido la mayoría de historietas cortas que aderezan las ediciones en blanco y negro del personaje, por considerar que no aportan datos relevantes para este estudio.

He procurado que el calendario de su vida sea lo más racional posible, dando lugar a una serie de etapas divisorias en un afán orientativo más que categórico: dado que cada aficionado está en su legítimo derecho de resolver el puzzle de los oficios del bárbaro.

VIII. CONAN NÓMADA

Conan, cuando cuenta ya con más de 28 años, se enrola con un príncipe rebelde de **Koth** que intenta destronar a **Strabonus,** pero la paz es firmada sin previo aviso y él y sus mercenarios se quedan sin trabajo. Esto les convierte en un grupo fuera de la ley, autodenominado **"Compañeros Libres",** que atacan los puestos fronterizos de **Koth** y **Zamora,** en una senda de luchas y saqueos que les va aproximando al **Mar de Vilayet,** donde, él y su grupo, se juntan con los kozak del desierto. Asume el bárbaro, sin mucha tardanza, el liderazgo del conjunto entero de guerreros, para arremeter, todos como *Hermanos* en la lucha, contra las fronteras turainas **(ES-96).**

La repentina fuerza de choque asoladora de aquellos rufianes armados no satisface en absoluto al rey más poderoso de oriente, **Yildiz,** que contraataca con quince mil hombres a orillas del río Ilbars, diezmando sus filas. **Conan** resulta ileso de la refriega, pero debe huir de la persecución de un jefe turanio, al que da muerte en un pantano cuando intentaba aprovecharse de la esclavizada hija del rey de **Ophir, Olivia,** con la que **Conan** prosigue su huida hasta la isla en que unas *Sombras de Hierro a la Luz de la Luna* cobrarán vida, causando una cosecha de muertos **(ES-12).**

Tiene la suerte de ser recogido por un barco pirata, liderado por un individuo con el que tenía cuentas pendientes de Koth. **Conan,** evidentemente, se hace con el mando del navío, y decide unir a los desperdigados piratas que pululan por el **Mar de Vilayet,** bajo el estandarte de la **Confraternidad Roja.** En incursiones que tienen como objetivo saquear el comercio marítimo del Vilayet, él y sus hombres se moverán por las islas y poblaciones costeras de la zona, o por poblaciones perdidas como la que albergaba *El Templo del Tigre* **(ES-39).**

Poco antes de morir, el rey **Yildiz** envía una flota de barcos a desbaratar la confraternidad de piratas. El combate es sangriento y **Conan,** aunque vencedor, se verá obligado a fondear su barco para repararlo y buscar provisiones cerca de las montañas **Yuetshi.** El cimmerio se entera de la muerte del rey de **Turán,** pero no logrará que su heredero legítimo, el príncipe **Teraspa,** sobreviva en *El Camino de las Aguilas* y **Yezdigerd** toma el mando de la poderosa nación. Mientras tanto, ocupado en una lucha con criaturas de las cavernas que salpican los montes Yuetshi, los hombres de su tripulación no le esperan y, con el barco reparado, se hacen a la mar dejándolo abandonado a lo que **Conan** responde con una carcajada, meditando que lo idóneo es abandonar la carrera de pirata y volver a las estepas **(SC-11).**

El nuevo rey de **Turán** parece haberse embarcado en un programa de imperialismo, en *El Sueño de un Imperio* **(ES-50)** y, tras tantear otras tribus asaltantes, **Conan** reorganiza a los kozaki y decide llevarlos hacia el oeste en busca de victorias más asequibles.

Se convierte junto con sus hombres en parte de la guardia personal de la reina **Taramis,** alcanzando sin mucha dificultad el grado de **Jefe de la Guardia Real de Khaurán,** reino donde, decían, *Nacerá una Bruja.* Es esa predestinada hechicera, **Salomé,** que ha suplantado la personalidad de la reina verdadera, la que intentará matar a **Conan,** crucificándole en un árbol, donde estará a punto de morir si no llega a ser por la oportuna intervención de **Olgerd Vladislav,** un antiguo compañero kozak.

El crucificado, ambicioso de poder, le arrebata el mando de los zuagir del desierto y después de once meses, cuando ha cumplido ya los treinta años, acompañado de tres mil hombres salva a **Khaurán** de las garras de la brujería y el afán colonizador shemita, que desiste de su empeño al ver a su dirigente mercenario, **Constantinus,** clavado en la cruz en que padeciera **Conan.**

El nuevo jefe de los zuagir reencuentra a **Olgerd** en el templo de *El Durmiente Bajo las Arenas.* **Conan** es apresado por su ímpetu vengativo, mas con la precipitación de *El dios en lo profundo de la tierra,* aferrando a **Olger,** el cimmerio le da por muerto **(SC-5).**

Conan se dedica a gozar de pleno su vida como proscrito zuagir, deambulando por lugares como *El Reino del Murciélago* **(ES-16)** y otros. Su convivencia con los zuagir no es un lecho de rosas; prueba suerte con diversos grupos de hombres taimados y traicioneros que en unos casos pierde, en *El Foso de Sangre,* y en otros decide él abandonarlos, tras los acontecimientos de *Los Leones de Hierro de Kharamún* **(SC-15),** por ejemplo. Con algunos abandonos de su gente, a veces se embarcará en alguna misión en solitario, siempre perseguido por la justicia, incluso hasta la *Isla del Cazador* o hasta **Akbitana,** en *La Ciudadela del Centro del Tiempo* **(ES-25** y **SC-8)** (1).

Podrá reunir a sus hombres de nuevo –después de un año entero (?) convaleciendo postrado con los huesos rotos por la acción de *La Armadura de Zuulda-Thaal* **(ES-34)**–, para verse destituido de nuevo, en esta ocasión por culpa de *La Maldición de la Diosa-Gato,* pero recupera su mando poco después de alejarse definitivamente de los zuagir, a los 31 años, no sin correr una aventura más en el desierto, en la desconocida **Akhalt,** ciudad maldita por una diosa del **Mundo Exterior** y sus *Lágrimas Negras* **(ES-31).**

Siguiendo el curso de otras sendas, intenta tomar posesión de un fortín proscrito al este de **Koth,** llamado *La Morada de los Malditos* y practica un rescate al sur de la frontera de **Khoraja,** frustrado por *Los Fantasmas del Castillo Rojo,* donde reencontrará a un viejo conocido de su militancia al servicio de Khoraja, **Malthom (SC-15).**

No del todo convencido de volver a los reinos civilizados de **Hyboria,** retorna al desierto, donde pretende aprovechar su ascendencia entre las tribus que rondan por él. Dedica un tiempo a buscar a un viejo amigo poseedor de unas joyas conocidas por *La Sangre de los Dioses*, pero no las encuentra y se encamina aún más al sur, hacia **Zamboula,** donde su primera intentona de entrar se ve repelida por la acción de un brujo viajero en el tiempo, que ya conociera de su estancia en **Akbitana** en sus tiempos de zuagir *(Los Colmillos de la Serpiente)* **(ES-3** y **ES-4)**.
No ceja en su empeño, y por fin se sumerge en las *Sombras en Zamboula*. En este baluarte meridional turanio, plagado de caníbales negros, tras defender de ellos a una hermosa doncella ésta le suplica que libere a su novio drogado y enloquecido por **Totrasmek**, hechicero de **Baal-Pteor. Conan** se deja aparentemente seducir por la belleza de la mujer y, tras luchar contra hombres y brujos, devuelve la cordura al novio de la chica, que no resulta ser otro que el gobernante de **Zamboula (ES-1)**.
Es evidente que **Conan** ya lo sabía, y también que no podría cobrar su recompensa en carne, como habían pactado y, por eso, antes de sacarle de la demencia, se había apropiado de *La Estrella de Khorala*, un anillo que llevaba en su dedo el sátrapa de la ciudad. Con la joya viaja hacia el norte, a **Ophir,** para utilizarla en su provecho solicitando un rescate de la reina de aquel país. Mas es **Moranthes** el que reina en **Ophir,** y la desdichada **Marala** permanece encerrada en una torre. **Conan** la libera y con la ayuda mágica de la gema convoca a un ejército de muertos que permite escapar a la reina; el cimmerio se queda sin la joya, pero consigue una aliada para el futuro y la resolución de regresar a su tierra natal por unos meses **(ES-19)**.
Atraviesa **Corinthia** aplicando su primitiva ley del *Ojo por Ojo* y desde **Zamora,** la búsqueda de *La Espada Enjoyada de Tem* le desplaza a **Vanaheim,** para luego bajar hacia **Cimmeria,** muy cerca de *La Ciudadela de Color Escarlata*. En este *Regreso a Casa* tendrá la oportunidad de reencontrar lo que queda de su familia (?), esclavizada por cimmerios zafios, sobre los que aplica una venganza atroz **(CB-122, CB-64, ES-79, ES-57)**.

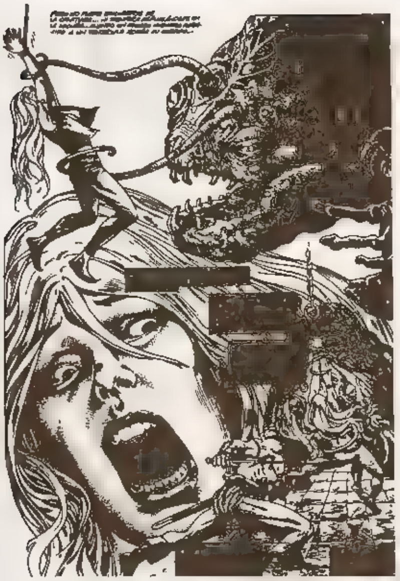
IX. CONAN SAQUEADOR

Conan, casi con 32 años, cabalga al sur de nuevo, enterado de que los kozaki se han reorganizado, cruza **Shem** y **Darfar,** y luego, atravesando el desierto, sufre el asedio del horror sobrenatural de *La Noche del Lobo* **(ES-27, ES-49, CB-60)**.
No llega a los kozaki con otra cosa que su espada, pero son muchos los que lo recuerdan y, cortando toda oposición a ello, se proclama líder del grupo de bandidos. Tras algunas incursiones exitosas con *Los Saqueadores de las Estepas*, pasa a convertirse en una verdadera amenaza contra el imperialista **Yezdigerd (ES-69)**.
Conan está dispuesto a vengar la muerte de un compañero a manos de unos hyrkanios renegados que se agrupan bajo el nombre de *Los hijos del Lobo Blanco* **(SC-13)**.
Con la unión de ambos grupos guerreros, consigue una formidable fuerza conjunta que no deja de hostigar a los turanios y sus redes comerciales. No pudiendo aguantar más la presión, **Yezdigerd** ordena al gobernador de **Kahwarizm, Hehungir Agha**, que los detenga como sea. Este utiliza para ello a **Octavia**, una mujer por la que **Conan** había mostrado cierto interés, y engaña al bárbaro para que acuda a una isla del mar interior y hacerle caer abatido por *El Diablo de Hierro*, llamado **Khosatral Khel.** Mas **Conan** sale airoso de la prueba, incluso matando al gobernador que le había tendido la trampa **(SC-6)**.
Con las fuerzas algo mermadas, continúa atacando puestos fronterizos y caravanas. Se separa momentáneamente de sus hombres por un asunto de joyas de gran valor y se dirige en solitario a la frontera norte de **Vendhya,** para enfrentarse al tótem de aquel país aún desconocido para él, *El Tigre Blanco de Vendhya* **(ES-46)**. A su vuelta recorre los reinos anejos, cumpliendo una profecía que dictaba que *Vendrá un Oscuro Extranjero*, en **Afghulistán,** y visitando una *Ciudad de Ratas* del reino de **Iranistán (ES-62** y **ES-102)**.
Pero no aguarda un buen futuro a los kozaki, aunque **Conan** esté de nuevo capitaneándolos. **Yezdigerd** finalmente dispersa a sus guerreros, matando a muchos de ellos, y su jefe, acompañado por trescientos compañeros libres, se encamina hacia los montes **Ilbars** para convertirse en jefe guerrero de los afghuli, de los que sabe por sus anteriores visitas a las tierras del sur de **Hyrkania.** A caballo de **Iranistán** y **Afghulistán** padecerá la amenaza de los seguidores de **Yezm,** organizados en un grupo que responde al signo de *El Cuchillo Llameante* y a un enemigo que había dejado por muerto, **Olgerd Vladislav,** del que logrará desembarazarse poco después de despertar a *Los Necrófagos de Yanaidar* **(SC-5)**.
Tras la victoria, **Conan** sobrelleva una exitosa vida como "hetman" acumulando riquezas y continuando sus molestas incursiones, tanto a turanios como a vendhyos. En **Vendhya** también tiene intereses **Yezdigerd,** quien distribuye allí una red de espías que logran que siete jefes afghulis acaben encarcelados. **Conan,** para ganarse el favor de la mayoría de las tribus que merodean por las colinas de los montes **Himelios,** se ofrece voluntario para rescatarlos, llegando incluso a raptar a **Yasmina,** devi de Vendhya. Paradójicamente, por haber matado a los siete jefes un acólito renegado de *El Pueblo del Círculo Negro*, que habita en el **Monte Yimsha,** deberá huir de afghulis y vendhyos llevando consigo a la devi raptada **(SC-11)**.

Recupera el mando de sus hombres ante la necesidad de plantar cara a un destacamento turanio y sigue como jefe de los afghulis un año más. Durante ese tiempo acude a una misión a lejanos reinos donde seduce a *La Hija del Dios Rey* de **Kambuja,** pero es descubierto y arrojado a las mazmorras de palacio. No obstante, *La Venganza del Hechicero* enemigo del monarca libera al jefe afghuli para enviarlo a la frontera de **Uttara-Kuru** y rescatar a la princesa, lo que hará tras enfrentarse a seres infernales y al propio mago **(SC-8)**.
Por alguna ignota razón regresa, rodeando Merú, hasta **Kithai,** donde encuentra a un viejo maestro en el arte de la lucha (?) y dedica un tiempo muy corto a saquear sus tierras, e incluso como cazador de recompensas, oficio durante el cual traba conocimiento con la ladrona **Cuerva de la Nieve (ES-70, ES-112, ES-36** y **ES-116)**.
Conan no logra hacer realidad su idea de unificar todas las tribus afghulis bajo un solo mando, así que decide viajar al oeste de nuevo, al reencuentro de los kozaki. Con ellos juega el papel de ejército mercenario en **Hyrkania** durante un breve lapso de tiempo, pero viendo que su permanencia en aquella tierra solamente le auguraba *Una Tumba para los Vivos*, termina abandonando esta vida y continúa hacia los reinos hyborios del oeste, para contratarse allí como mercenario **(ES-110)**.

X. CONAN MERCENARIO

Con 33 años, se dirige a **Hyboria** a buscar trabajo como mercenario en sus reinos. Primero se aproxima al más poderoso, **Aquilonia,** a un territorio donde está comenzando *El Invierno del Lobo* **(ES-71)**, pero allí no logra hacerse valer y decide probar suerte con otros. En pleno invierno, llega a **Corinthia** donde comienza su carrera estable como mercenario *Detrás de los Muros de la Noche* **(ES-91)**.
En **Corinthia,** saltando de una ciudad-estado a otra con un grupo de hombres, ofrece sus servicios a los traicioneros gobernantes que no dudan en hacer uso de artificios alquímicos, como los que prodigaban la aparición de *Los Demonios de la Llama*, o comprar vestiglos, como *La Cosa en el Laberinto* de **Turbin.** Finalmente, harto de las acechanzas de los corinthios, abandona el país, atravesando *El Bosque de los Demonios* **(ES-17, SC-2** y **ES-32)**.
Es posible que planee otro viaje a **Cimmeria,** no podemos asegurarlo, pero, al poco, lo encontramos en **Brythunia,** donde *El Mercenario* piensa que las causas son más nobles, aunque los terrores primigenios no dejan de abundar. Pasadas varias semanas en las que **Conan** disfruta de las fáciles mujeres brythunias y se aprovecha de la estulticia de sus habitantes, se encamina en otra dirección **(ES-63, ES-64, ES-94, ES-95, ES-98, ES-68, ES-82** y **ES-108**; por este orden de lectura).
Regresa momentáneamente a **Arenjun,** pasando tan solo *Una Noche en el Maul*, para encaminarse luego hacia el oeste, a **Nemedia.** En la capital se convierte en un guerrero sobresaliente al servicio de su rey, utilizando su espada como *La Canción de Muerte de un Bárbaro* **(SC-12, CB-99)**.
No sabemos por qué razón cambia de gobierno el país (2), pero con ello modifica la situación del bárbaro, que pasa a ser uno más entre las filas de gladiadores de un *Circo de Sangre Nemedio*. Con sus dotes de luchador imbatible se gana una reputación en el circo y los favores de su emperatriz, **Auraldia,** y es convertido en el general que conduce sus tropas hacia la conquista de **Brythunia,** pero las taimadas intenciones de la reina le inducen a abandonar la batalla y escapar con sus hombres por vía fluvial (¡?) hacia **Kush** y **Darfar,** corriendo allí aventuras como fugitivo de la justicia Nemedia. Tras haber atravesado **Estigia,** donde encuentra a un viejo sacerdote conocido, **Vitellus,** llega por fin a **Shem,** deteniéndose durante un corto tiempo para contratarse como mercenario, en busca de *La Fuente de Umir*, y luego viajar a los **Yermos Pictos** en otra misión vengativa **(ES-Esp. Invierno, ES-83** a **ES-88, ES-59** y **ES-54)**.
Conan aparece en **Koth** en el siguiente momento de su tortuosa biografía, casi con 34 años. Allí se alista al servicio de **Almuric,** príncipe rebelado contra **Strabonus** de **Ophir.** El ejército en el que milita se ve derrotado por la ayuda que el rey recibe de los países vecinos, y huye por **Shem** y **Estigia,** donde también es atacado y masacrado por las fuerzas conjuntas de negros y estigios. **Conan,** con **Natala,** una esclava brythunia como único botín, se pierde en el desierto, y da con la ciudad dormida de **Xuthal** que aguarda cansinamente el paso silencioso de *La Sombra Deslizante* de **Thog,** un horrendo endriago **(SC-13)**.
Con **Natala** relegada fuera de su alcance, se dirige de nuevo a los reinos civilizados, en busca de otras guerras y otras luchas; en **Aquilonia,** de camino a **Argos,** se ve mezclado con



El Enjambre de Monstruos del Pantano **(ES-109)**. Llega a **Argos** donde, tras visitar a un conocido y su ma particular, personificado en *La Sirena*, busca empleo en el país costero **(ES-42)**.

Zapayo de Kova está reclutando para **Argos** un ejército, que, aliado con **Koth**, se encuentra en guerra con **Estigia**; de tal forma **Koth** invadiría **Estigia** por el norte y **Argos** por el mar, creándose una división de fuerzas en dos frentes. Pero **Strabonus**, tan traicionero como siempre, establece un pacto con **Estigia** (que ya le ayudara contra los ejércitos de **Almuric** meses antes) y firma una paz por separado. El ejército argoseo se encontrará atrapado en el sur de **Estigia**, siendo derrotado por la totalidad de las fuerzas de este país.

Por causa de la nueva traición, deben atacar directamente el puerto de **Khemi**, pero pierden la batalla, no obstante el tesón y empeño de **Conan** por implantar entre sus hombres *el Temor a Crom*. De nuevo se da a la fuga hacia los reinos del sur, esta vez acompañado por uno de sus compañeros de lucha, el joven aquilonio **Amalric.** Pierde a éste en el desierto para reunirse poco después con él en **Tombalku**, un destacamento del norte de **Darfar**, compartido por dos reyes; **Conan** milita allí como general de sus ejércitos hasta que *El Horror de la Torre Roja* y una guerra civil le quitan el apetito de seguir trabajando al servicio de países hyborios y no hyborios en una época política tan inestable **(SC-16, SC-13)**.

XI. CONAN PIRATA

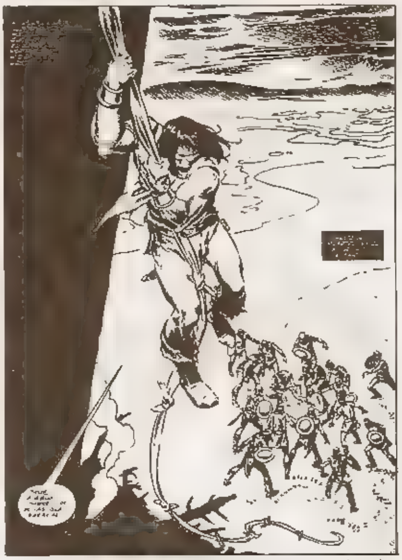
No sabiendo en qué emplear su espada, nuestro héroe llega a la **Isla Tortage**, del archipiélago Baracha, e ingresa en la piratería convencido por un grupo de filibusteros que lo recogen. Su bravura y dotes de mando pronto le sitúan como segundo a bordo de la nave *"Halcón"*, pero tras un enfrentamiento con el diablo guardián de *La Gema en la Torre* de Sipfah, que mata al capitán **Gonzago**, se proclama comandante del barco y comienza a dar sus primeros pasos como pirata barachano al gobernalle de su propio bajel **(ES-21)**.

Sus primeras aventuras como pirata son insatisfactorias, la poca experiencia hace que su tripulación no le tome muy en serio y le traiciona. Del mismo modo, elige sus blancos no muy certeramente y hace un infructuoso viaje al norte sólo para conseguir despertar *La Ira del Dios de Madera*, por lo que no duda en abandonar a la tripulación y huir de nuevo al sur para tomar el mando de otro barco **(CB-118)**.

Durante un período de tiempo dilatado prosigue su carrera como filibustero con cierto éxito, cosechando renombre entre incondicionales y contrincantes y atacando sin descanso las embarcaciones de **Zíngara.** Pero es capturado finalmente por un bucanero de ese país, **Dom Castilius,** al que deberá acompañar a una isla plagada de peligros, que, por otra parte, tras desasirse de sus ataduras, no impedirán *La Venganza del Bárbaro* **(CB-137)**.

Al final de esta aventura recupera su cargo y se dedica a asolar las rutas comerciales de las orillas de los **Reinos Negros** (sí, incluso *La Séptima Isla de la Perdición*) y los pueblos costeros cada vez más meridionales. La armada zingaria comprueba que **Conan** se está haciendo cada vez más peligroso y practican reiteradas incursiones contra su barco, que en un principio, propiciadas por *El Informador* de turno, fallan y permiten la huida del cimmerio metido a pirata **(ES-74 y ES-41)**.

Llega un momento en que la armada zingaria no aguanta más la petulancia del bárbaro, por lo que organiza una operación en la que, tras abordar **Conan** un navío zingario, resulta apresado y recluido en una torre. Sin embargo logrará escapar de su encierro, hacerse con otra nave pirata y ganarse otro enemigo mortal: **Bor-Aqh-Sarak,** el capitán al que destituye y al que cree muerto al final de esta aventura, cuando es arrojado desde *El Templo de la Cosa con Doce Ojos*. El tullido **Sarak** sobrevive, no obstante, y se interna en el continente en persecución de un **Conan** que ha penetrado en tierra para sacar partido a un tesoro. El vengativo pirata parece encontrar de nuevo su fin de la mano de *El Demonio de las Sombras* **(ES-7 y ES-22)**.



Tras reunir un grupo de piratas leales a su causa en las islas **Baracha**, **Conan** reanuda su carrera, pero los barcos zingarios se unen en una poderosa fuerza de choque y le derrotan definitivamente, haciéndolo huir al continente por un breve tiempo, en el que conocerá a un ser de más allá del cielo, *El Dios Cambiante* adoptará la forma del cimmerio y la armada zingaria que ahora le persigue por tierra le da muerte, dejando a **Conan** por un tiempo en paz. Gracias a esta confusión retorna a **Tortage** con el objeto de unificar a todos los filibusteros bajo un solo mando, pero acosado por el resto de los capitanes, es de nuevo arrojado por la borda, huyendo por mar en esta ocasión **(ES-15)**. (3)

Un viaje a nado agotador le aproxima al *"Wastrel"*, navío bajo el mando de **Zaporavo,** en cuya tripulación se integra, ganándose muy pronto la confianza de sus hombres. Cuando atracan en una isla sin nombre del oeste, **Conan** aprovecha para matar al capitán en la selva, hacerse con su nave, sus hombres y su concubina, **Sacha,** a la que el primero tendrá que rescatar del *Torrente de Maldad* que emanaba de *El Estanque del Negro* **(SC-4)**.

Con la voluptuosa **Sacha** y su nueva tripulación, después de un roce con *La Hija del Mago del Mar*, **Conan** parte a saquear *El Botín de la Isla Muerta*. Se trata del tesoro de los mercenarios de **Argos** reclutados por **Zapayo de Kova,** perdido después de la traición de **Koth.** Otro desafió con seres de ultratumba –revisar– lo deja sin tesoro y sin **Sacha,** lo que no le desanima a proseguir su carrera de pirata, con exitosos saqueos por el sur y el oeste **(ES-67 y SC-4)**.

Vista su suerte, otros piratas se agrupan para atacarle y hacerse con el fructífero negocio. Conan observa la intención de sus compañeros y decide alejarse momentáneamente de las aguas para que se enfríen los ánimos. En tierra, sigue siendo perseguido por el sanguinario pirata indestructible (sic.) **Bor-Aqh-Sarak** en la búsqueda de *El Pájaro de Diamante*. Su *Rivalidad Sangrienta* parece dejar de ser un engorro, por fin, dada la mágica actividad de *Las Joyas de G'Bharr Rjnn* y la oportuna aparición de la ladrona **Cuerva de la Nieve (ES-35, SC-16)**.

El bárbaro se alista a las órdenes del **Rey de Argos,** como bucanero, pero un cambio súbito de coronas le arroja a las aguas donde conocerá *La Hermandad Carmesí* por vez primera. No permanece con ellos mucho tiempo, pero sí el suficiente para conocer a una mujer pirata de hermosura sin igual y desafiante carácter: **Valeria, la aquilonia (CB-Esp. primavera)**.

Casi a la edad de 37 años, tiene la feliz idea de aceptar una oferta de **Zíngara** como bucanero de su flota; ellos, al parecer, pensaron que tenerlo de su lado era preferible que tenerlo en su contra. *Conan el Bucanero* será el objetivo de diversas intrigas en la corte de **Zíngara** y marchará a **Amazón**, lejano baluarte meridional, en que padecerá el rigor de la esclavitud junto con la princesa **Chabela.** Tras ser rescatado por **Juma**, su compañero de armas de **Turán**, regresará a **Zíngara** para salvar a **Ferdrugo** del intento sedicioso de **Toth-Amón** y el capitán **Zarono** por apropiarse de la dirección del reino **(SC-12)**.

En su carrera al servicio de **Zíngara** como bucanero, se volverá a relacionar con la **Hermandad Roja,** que le sirve de plataforma para realizar alguna que otra algarada justiciera. Obtiene diversos éxitos, como el de rescatar a una noble de la corte zingaria y eliminar una red de traficantes de loto negro, un alucinógeno oriental que causaba estragos entre la población y en la economía nacional **(ES 37, ES-60)**.

Su buena racha vuelve a despertar rencores y envidias entre los marinos de alto rango y un grupo de capitanes zingarios se organizan y le fuerzan a retirarse a lo largo de las costas de **Shem** hasta embarrancar su navío allí. Tras innumerables abordajes, deserciones, y comprobado el descontento que puede surgir tanto de las clases nobles, el populacho o la ralea de guerreros que lucharon a su lado, **Conan** decide abandonar el mar por un tiempo y dirigirse a las fronteras de **Estigia**, lugar donde se huele la batalla segura y la paga buena.

Notas

(1) Algunas de estas historietas pueden ser insertadas, a gusto de cada quien, en el interín de los once meses en los que **Conan** se prepara para invadir **Khaurán** y liberar a su reina

(2) Dos veces, a juzgar por los diez años que llevaba reinando el emperador **Valadia** en *El Pilar del Cielo* **(ES-115)**, lo que, a mi modo de ver, resulta más que reprochable. Este tipo de dislates se han venido cometiendo desde que **Roy Thomas** abandonara su puesto como guionista en la **Saga de Conan.** Por supuesto, esto ocasiona graves dificultades al estudioso del entorno geopolítico por el que el bárbaro cabalga y a menudo tropezaremos con este tipo de anacronismos que vienen a enturbiar, todavía más, la línea creíble de determinaciones que toma **Conan** con respecto a las oportunidades que le ofrecen los reinos hyborios.

(3) Uno de los muchos fallos de guión de **Michael Fleischer.** Aparte de que se hace difícil aceptar que **Conan** perdiera tantas veces su barco a manos de los zingarios, la imagen dada del rey sin nombre de **Zíngara** no se corresponde con la del calmoso **Ferdrugo,** quien gobierna el país en estos días. Echar la culpa tan solo a los dibujantes sería pecar de intemperancia.

CONAN EL HÉROE

Conan, el poderoso bárbaro de la antigua tierra llamada Cimmeria, se ha convertido en una de las figuras míticas de nuestro tiempo, llegando incluso a rivalizar con otro arquetipo, el salvaje héroe de Edgar Rice Burroughs: **Tarzán de los Monos**. Lo cual parece, cuanto menos, sorprendente, visto que Conan es la obra original, no demasiado extensa en el tiempo, de un escritor tejano llamado **Robert Ervin Howard**, nacido en 1906 y muerto, por su propia mano, en 1936, pocos años después de que fuera publicado su primer libro.

Claro que la semilla de ese éxito quizá pueda ser hallada en la propia, y corta, vida del autor. Y es que **Howard** de pequeño fue un niño enclenque, sometido a las bromas, a menudo sangrientas, de sus compañeros de escuela. Esta indefensión infantil ciertamente iba a influenciar su posterior creación literaria de héroes que son siempre unos gigantes, de una fuerza hercúlea, capaces de superar todas las pruebas a las que son sometidos y de vencer a los peores oponentes, tanto si son fuertes guerreros como hábiles magos, así como a los más horribles monstruos.

Y lo cierto es que, en vida, el mismo **Howard** iba a lograr convertirse, gracias a la práctica constante de la educación física y de los deportes, en un verdadero atleta. A su edad adulta, **Howard** medía un metro noventa y pesaba cien kilos. Pero, a pesar de ello, el antiguo alfeñique no se encontraba a gusto dentro de su propia piel, era un auténtico introvertido, sujeto a las mayores exaltaciones, seguidas por tremendas depresiones (carácter psicológico del que iba a dotar a su héroe de ficción: **Conan**).

Esta inestabilidad emocional iba a llevarle, en 1936 durante la irremontable depresión que le produjo la muerte de su madre, al suicidio, poniendo así fin anticipado a una prometedora carrera.

Carrera iniciada en 1925 en la más famosa de las revistas dedicadas al genero de la Fantasía: *Weird Tales*, una de las populares revistas "pulp" que tal desarrollo tuvieron en las épocas de la Gran Depresión, ésta especializada en historias sobrenaturales de horror o de fantasía heroica (y que tenía como otro de sus grandes autores a **Howard Phillips Lovecraft**). Y también fue en esas páginas, llenas de misterios de ultratumba y heroicidades en mundos fantásticos, en donde el joven autor texano iba a presentar al mundo el que iba a convertirse en su héroe inmortal: **Conan de Cimmeria...**

Esto sucedía en diciembre de 1932, en el relato *The Phoenix on the Sword (El fénix en la espada)*. En el mismo, el protagonista es **Conan**, un bárbaro guerrero de la Era Hybórea, un mítico período de la Prehistoria que habría sucedido al hundimiento de la Atlántida y sus civilizaciones.

Veamos como **Howard** presentaba, en ese relato, a su más reciente (y luego inmortal) creación: *"El más fiero reino del mundo era Aquilonia, perla del fabuloso Occidente. Por sus parajes vivía Conan el Cimmerio, de cabellos negros, ojos sombríos, espada al puño, ladrón, bribón, asesino, con sus penas inmensas y sus alegrías desmesuradas, que pisoteó con sus pies calzados de sandalias los más orgullosos tronos de la Tierra. Por las venas de **Conan** corría sangre de la Atlántida, tragada por los*

mares, ocho mil años antes de su nacimiento."

El personaje así nacido iba a convertirse en uno de los favoritos del autor, que lo iba a llevar a través de muchos y excitantes relatos, en los que son constantes: la fuerza bruta, la magia, la lucha y la sangre, los monstruos más fieros, el ansia de poder y riquezas... y el sexo (dentro de lo que cabe: pensemos el momento, mucho menos liberal que el actual para la literatura, en que fue creado el personaje).

Y, en una clara catarsis de sus humillaciones juveniles, e incluso como compensación, a través de su personaje, del insuperable carácter introvertido que él aquejó durante toda la vida, **Howard** hizo de su **Conan** un personaje totalmente extrovertido, que aplasta y domina, con su puro poder físico y habilidad guerrera a un mundo salvaje, en el que sólo sobrevive y medra el más bestia, y eso a punta de espada.

Prueba de la excelencia de la creación de **Howard**, y de la continuada actualidad de su personaje, la tenemos en que los relatos de **Conan** hayan superado la prueba del tiempo, y sean hoy de tan apasionante lectura como lo pudieron ser cuando aparecían, inéditos, en las amarillentas páginas de *Weird Tales*.

Lo que es más, el bárbaro cimmerio no se ha quedado en esas páginas: buscando nuevos reinos que conquistar, **Conan** saltó a nuestras paredes, en posters con las imágenes creadas por el gran artista que es **Frank Frazetta**, para las portadas de las reediciones de bolsillo estadounidenses. Y también entró en las pantallas, grandes y pequeñas, vía el par de películas protagonizadas por el conanesco **Arnold Schwarzenegger**.

Pero quizá lo que más nos interese aquí sea el éxito que el personaje de **Howard** ha tenido en las viñetas del comic. En efecto, y si tomamos como ejemplo lo puesto en los quioscos por esta editorial, veremos que en los mismos coexisten el comic-book *Conan el Bárbaro* con ese best-seller que es *La Espada Salvaje de Conan* (del que además de la serie normal, hay una reedición de los primeros números). Y también aparece **Conan** en los comic-books de su compañera de armas, *Red Sonja*, y en los tomos de *Super Conan*. Y, por si todo esto fuera poco, **Forum** tiene en preparación la edición de las novelas gráficas del bárbaro y... ¡ojo!, un nuevo e interesante producto en la línea de *"La Espada Salvaje": El Reino Salvaje de Conan*, que se centrará en las aventuras de *Conan Rey*.

Un personaje, este **Conan**, que ha logrado en el mundillo del comic no sólo ser así de prolífico, sino también longevo: el próximo mes aparecerá un número extra que conmemorará... **¡el número 250 de la edición USA!** En bien de todos los fans del bárbaro creado por **Howard**, esperemos que aquí lleguemos a ése tan redondo número... y lo superemos. ■ ***Jaime Alba***

Conan acaba de cumplir 28 años de edad.

Guión: ROY THOMAS. Dibujos: JOHN BUSCEMA y PABLO MARCOS.

Este episodio corresponde al num 3 de la serie original.

¡VAMOS, COMPAÑERO, NO TE VENDRÍA MAL UN BUEN TRAGO DE VINO!
¡CONAN. ESPERA! ¡ES TEVALOS! LE ENVIÉ EN SECRETO PARA DESCUBRIR DÓNDE TIENEN PRISIONERO AL REY, MI HERMANO.
Y AHORA YACE AQUÍ, HERIDO...
DE MUERTE, PRINCESA, LO SÉ.
PERO... ¡HE ENCONTRADO A SU MAJESTAD! ESTE MAPA...
YO NO HE TRAICIONADO LA CONFIANZA DEPOSITADA EN MÍ...
¡ESTÁ MUERTO!
CON TODAS LAS HERIDAS QUE HA SUFRIDO EL POBRE DIABLO, SÓLO UNA ENORME FUERZA DE VOLUNTAD LO HA MANTENIDO VIVO PARA PARTE ESTE MAPA.
¿SABES LEER LOS GARABATOS KOTHIOS, YASMELA?
LOS KHORAJANOS NO ENSEÑAN A LEER A LAS MUJERES, AMADO MÍO...
...NI SIQUIERA A LAS QUE ESTÁN DESTINADAS A OCUPAR EL TRONO.
PERO... ¡ESCUCHA! TODO EL PALACIO DEBE HABER OÍDO COMO JURABAS A GRITOS.
DEJA AQUÍ EL PERGAMINO CON EL MAPA Y SACA AL PASILLO EL CUERPO DE TEVALOS.
TÚ ERES EL JEFE, MUCHACHA... AL MENOS MIENTRAS LUCEN LAS ANTORCHAS.
¡MI PRINCESA, HEMOS OÍDO UN GRITO! ¿QUÉ...?
NO ERA NADA, SEÑOR MALTHOM.
ESTE ASESINO SE DESLIZÓ EN MI HABITACIÓN, PERO CONAN LO MATÓ.
¿NO ES CIERTO, CONAN?
¡ASÍ ES, SEÑORA MÍA!
PERO AHORA, ¡MALDITO SEA ISHTAR!, TENGO LA TÚNICA MANCHADA DE SANGRE.
¡VATEESA! ¿DÓNDE SE HA METIDO ESA CHICA?
¡NUNCA HA ENTENDIDO CUÁNDO SE LA NECESITA DE VERDAD!

DA IGUAL, PRINCESA. ESO NO TIENE DEMASIADA IMPORTANCIA AHORA.
CREO QUE TODOS ESTAMOS DE ACUERDO EN QUE LO PRIMERO ES SABER DE DÓNDE HA SALIDO ESTE ASESINO...
...Y SI SU PISTA NOS LLEVA A KOTH, A OFIR, O AL INFIERNO.
TE-NES RAZÓN CIMMERIO...
ADEMÁS, COMO GENERAL DEL EJÉRCITO DE KHORAJA, YO, MALTHOM, DIRIGIRÉ UNA EXPEDICIÓN CONTRA LOS VILLANOS QUE HAN TRAMADO LA CONSPIRACIÓN CONTRA YASMELA.
¡Y COMO COMANDANTE DE ESE MISMO EJÉRCITO, MALTHOM, YO DIGO QUE TÚ TE QUEDARÁS AQUÍ!
TU REINA-REGENTE TIENE SUFICIENTES ENEMIGOS EN CASA.
ESPERO QUE NO TE REFIERAS A MÍ, COMANDANTE. ES CIERTO QUE SOY UN PRÍNCIPE DE ESTIGIA... AL QUE TÚ MISMO HERISTE CUANDO LUCHÉ CONTRA TI, DEL LADO DE NATOHK.
PERO ME HE DADO CUENTA DE LO EQUIVOCADO DE MI CONDUCTA...
Y HARÉ TODO LO POSIBLE POR...
NO ME REFERÍA A TI, KATUMAN.
SABES QUE DESDE QUE JURASTE LEALTAD A LA CORONA DE KHORAJA, YA NO ERES PRISIONERO...
DE TODOS MODOS, QUIEN AHORA LLEVA ESA CORONA, AGRADECE TU GESTO.
NO, EL HOMBRE QUE DEBE SEGUIR LA PISTA DEL ASESINO MUERTO ¡SOY YO!
PERO TÚ ERES DEMASIADO VALIOSO...
SÍ, Y TENGO CIEN POSIBILIDADES MÁS DE ENCONTRAR LO QUE BUSCAMOS QUE CUALQUIER OTRO.
EL HOMBRE RECORRIÓ UN LARGO CAMINO HASTA LLEGAR A LA PRINCESA...
SEGUIRÉ SU PISTA HASTA SUS FUENTES, TAN FÁCILMENTE COMO SI DEL RÍO STYX SE TRATARA.
...¿Y BIEN, PRINCESA? ¿NO SEGUÍ HASTA ALLÍ LAS PISTAS QUE DESEABAS, CON TUS PRECIOSOS NOBLES?
QUIZÁS AHORA PODAMOS... ¿QUÉ SUCEDE...?
¡EL MAPA, CONAN! ¡EL MAPA!
¡HA DESAPARECIDO!

PERO, ¿CÓMO? ¿QUIÉN OSARÍA ENTRAR EN TU HABITACIÓN?
NO LO SÉ... PERO ALGUIEN... ¡QUIETO!
¿QUIÉN ESTÁ EN LA PUERTA? ENTRA RÁPIDO.
NO SÉ SI ES IMPORTANTE, SEÑORA...
PERO TU DONCELLA VATEESA... DICEN QUE HA ABANDONADO PALACIO...
¡...Y SALIÓ DE LA CIUDAD A TODO GALOPE!
¡VATEESA! ¡DEBÍA HABERLO SOSPECHADO!
LEÍ EN SUS OJOS QUE TE DESEABA... PERO NO PENSÉ QUE SE VOLVERÍA CONTRA MÍ... NO DE ESTE MODO.
AHORA NO PODEMOS SABER DÓNDE TIENEN PRISIONERO A MI HERMANO.
YO LO SÉ. LEÍ EL MAPA CON UNA MIRADA.
ASÍ ES QUE, AUNQUE PRETENDÍA EMPEZAR MAÑANA POR LA MAÑANA MI VIAJE DE RESCATE... PARECE QUE HAY COSAS QUE PUEDEN ESPERAR.
DEVUÉLVEME A MI HERMANO, CONAN... Y TE ENTERARÁS DE LO AGRADECIDA QUE PUEDE ESTAR UNA MUJER...
ESPERABA ENTERARME DE ESO ESTA NOCHE.
PERO BUENO...
POCO DESPUÉS, CONAN SALE A CABALLO. SÓLO DOS HOMBRES LO ACOMPAÑAN...
EN VERDAD, NADIE PUEDE DECIR SI CABALGAN HACIA LA GLORIA O HACIA SUS TUMBAS.
PARECES PREOCUPADA, PRINCESA MÍA, ¿PUEDO...?
POR FAVOR, PRÍNCIPE KATUMAN, ENTRA Y CUÉNTAME MÁS HISTORIAS DE TU ESTIGIA NATAL...
...DE HOMBRES-SERPIENTE Y SEPULCROS OSCUROS.
QUIZÁ ESO ME AYUDE A OLVIDARME DE CIERTAS... COSAS.
OBSERVEMOS AHORA LA ESCENA QUE SE DESARROLLA, DÍAS DESPUÉS, EN LA SALA DEL TRONO DE STRABONUS, EL MEZQUINO REY DE KOTH...
SUPONGO QUE ESTE AMULETO DEMUESTRA QUE ERES DE VERDAD LA MUCHACHA QUE ANTES SERVÍA A YASMELA DE KHORAJA, ¿NO ES CIERTO?
NO HE VENIDO EN SU NOMBRE, OH REY, SINO EN EL MÍO.
SE TRATA... DE SU HERMANO.

¡AH, SÍ! EL REY KHOSSUS. JOVEN HEREDERO DE LOS CABALLEROS KOTHIANOS QUE FUNDARON KHORAJA... ¡UN REINO QUE DEBERÍA DEPENDER DE KOTH!
Y AHORA, LOS CASI REALES HUESOS DEL JOVEN KHOSSUS SE PUDREN EN ALGUNA MAZMORRA DE OFIR.
SI SÓLO SUPIERA DÓNDE...!
LO TIENEN PRISIONERO EN LA MONTAÑA DEL DIOS-LUNA, OH REY...
COMO MUESTRA ESTE MAPA ROBADO AL REY AMALRUS DE OFIR EN PERSONA.
BIEN, PRECIOSA MÍA, AHORA TUS PALABRAS EMPIEZAN A INTERESARME AÚN MÁS QUE EL RESTO DE TUS ENCANTOS
¿CONQUE LA MONTAÑA DEL DIOS-LUNA? ENTONCES, QUIZÁS NO TENGA QUE PAGARLE A AMALRUS UN RESCATE POR ÉL.
ESTA PARECE SER UNA TAREA PARA...
SERGIUS APARECE AL MENOR GESTO DEL REY, SEÑOR. Y LO HE OÍDO TODO.
ESTOS BRIBONES Y YO TRAEREMOS AQUÍ A ESE PERRO KHORAJANO PRETENDIENTE AL TRONO Y LO HAREMOS ARRODILLARSE...
PERO, POR SUPUESTO, ESTA ZORRA TIENE QUE VENIR CON NOSOTROS... AUNQUE SÓLO SEA PARA ASEGURARNOS DE QUE DICE LA VERDAD.
ASÍ SEA. SI KHOSSUS ESTÁ DONDE DICES MUCHACHA, AL VOLVER RECIBIRÁS UNA MODESTA RECOMPENSA.
Y SI NO, REY MÍO, YA VEREMOS LO QUE HACEMOS CON ELLA...
...EN EL CAMINO.
ALGUNOS NOCHES MÁS TARDE: LOS CANSADOS CORCELES DE CONAN Y SUS COMPAÑEROS RETROCEDEN DE ESPANTO ANTE...
¡LA MONTAÑA DEL DIOS-LUNA!
LOS ANTIGUOS PENSABAN QUE LA LUNA TENÍA AQUÍ SU MORADA..

PERO ESTA NOCHE, EN LA CIMA DE SUS PICOS SOMBRÍOS HAY UN TESORO MÁS TANGIBLE.
¡POR FAVOR, COMANDANTE... NO VAYAS TAN RÁPIDO POR ESTE SENDERO TAN ESTRECHO! HEMOS TREPADO TAN ALTO.
QUE SI NOS CAEMOS...
PUES NOS CAEMOS...
NO. TAN CIERTO COMO MITRA...
¡AH! UN PEQUEÑO ALUD Y NOS HABREMOS LIBRADO DE LOS POCOS QUE PODRÍAN RIVALIZAR CON NOSOTROS EN LA EMPRESA DE RESCATAR A KHOSSUS.
PUES HA VALIDO LA PENA ESTAR ESCONDIDOS AQUÍ EN LAS ÚLTIMAS HORAS.
PERO, ¿A QUÉ VIENE ESA CARA TAN LARGA, MUJER?
ME GUSTABA EL FUERTE MELENA-NEGRA, SERGIUS...
...¡MÁS DE LO QUE TÚ O EL MISMO PODRÉIS IMAGINAR JAMÁS!
¡VAYA! ¿CONQUE ESO ES LO QUE PASA?
BUENO, SOBRE GUSTOS NO HAY NADA ESCRITO... Y ES CIERTO QUE NO HAS MOSTRADO NINGÚN DESEO HACIA MÍ EN EL CAMINO.
PERO CUANDO VOLVAMOS HACIA EL SUR, NO ME SORPRENDERÍA QUE LA COSA CAMBIARA.
SOBRE TODO PORQUE SI VUELVES A VER KOTH, SERÁ ÚNICAMENTE GRACIAS A MÍ...
...OCURRA LO QUE OCURRA...

AMENAZARME.
BASTANTE ¿SABES?
PERO MÁS LE VALDRÍA AL PENSAMIENTO KOTHIANO...
...VIGILAR EL SALIENTE ROCOSO.
AUNQUE YA ES DEMASIADO TARDE...
...Y PERMANECE EN PIE, MUDO DE ESPANTO, ANTE UNA BRILLANTE ESFERA QUE AÚN NO LLEGA A ENTENDER.
DE ALGUNA MANERA, SE DA CUENTA DE QUE NINGÚN ... LA HA COLOCADO ALLÍ... SINO QUE, SEA LO QUE SEA, YACE EN ESE LUGAR DESDE HACE MILES DE AÑOS.
Y SIENTE EL ABISMO DE TIEMPO QUE LO SEPARA DE LOS ORÍGENES DE AQUEL EXTRAÑO OBJETO...
Y SE ESTREMECE.
PERO, PUESTO QUE SE TRATA DE CONAN... DADO QUE SUS OJOS HAN SIDO ADIESTRADOS PARA CAZAR EN LAS MONTAÑAS DE CIMMERIA...
...ENSEGUIDA COMIENZA A INVESTIGAR...
...HASTA QUE ENCUENTRA UNA GRIETA QUE SE ABRE EN EL TECHO DE LA CUEVA.
¿SE TRATARÁ ACASO DE UNA GRIETA QUE CONDUCE AL INTERIOR DE LA FORTALEZA?
PRONTO LO SABRÁ.

SUBE EN MEDIO DE LA OSCURIDAD... SE TRATA DE UNA ESCALADA QUE ÚNICAMENTE SUS MÁS AVEZADOS COMPATRIOTAS PODRÍAN LLEVAR A CABO...
Y CUANDO SU CAPA KHORAJIANA SE ENGANCHA EN UN PICO QUE SOBRESALE...
...SE DESHACE DE ELLA...
...CON LA MISMA FACILIDAD CON QUE SE DESHACE DE TODAS LAS TRABAS DE LA CIVILIZACIÓN CUANDO NO LE CONVIENEN.
POR FIN VE UN RAYO DE LUZ.
CONAN SE ENCUENTRA EN ALGÚN LUGAR.
¿QUÉ HA SIDO DEL AMBICIOSO KOTHIANO LLAMADO SERGIUS?
ES CASI DEMASIADO FÁCIL. ¡NI RASTRO DE ESOS MISERABLES DE LA FORTALEZA!
¡POR ALGO SE DICE QUE UN KOTHIANO VALE POR TRES OFIRES!
EN ESE CASO, HOMBRES DE KOTH...
...QUIZÁS DÉ LO MISMO QUE MIS HOMBRES Y YO SEAMOS... CUATRO VECES MÁS NUMEROSOS QUE VOSOTROS.
¡POR MITRA!¡UNA TRAMPA!¡ESTABAN ESPERÁNDONOS!
¡A POR ELLOS, PERROS!¡VENDEREMOS CARAS NUESTRAS VIDAS!
NUESTRO JEFE NO TE QUIERE MUERTO, KOTHIANO...
...SINO VIVO PARA QUE LE DIGAS CÓMO SUPISTE QUE TENÍAS QUE VENIR AQUÍ.
ENTONCES, SI ME QUITAS LAS MANOS DEL CUELLO, PUEDE HACERSE CONMIGO. ¡ME RINDO!

DE MODO QUE ÉSTA ES LA FORTALEZA HASTA LA QUE SÓLO LAS ÁGUILAS VUELAN.
¡POR ISHTAR! NI MEDIO EJÉRCITO KOTHIANO PODRÍA TOMAR ESTE LUGAR.
¡CÁLLATE... Y SIGUE ANDANDO! EL COMANDANTE QUZAK NOS ESPERA.
Y LLEVA ESPERANDO MUCHO TIEMPO, CAPITÁN GEBALUS.
¿CUÁNTO SE TARDA ÚLTIMAMENTE EN CAPTURAR A DOS PERROS KOTHIANOS?
MIL PERDONES, COMANDANTE. ES QUE...
¡SILENCIO! TENDRÁS QUE HACER DOS SEMANAS DE GUARDIA COMO RECOMPENSA A TU INSOLENCIA.
EN CUANTO A NUESTROS DOS HUÉSPEDES..
...YO IRÉ CONTIGO MIENTRAS LOS GUÍAS HASTA LAS CELDAS EN LAS QUE SE ALOJARÁN...
...DURANTE EL POCO TIEMPO QUE LES QUEDA.
POCO DESPUÉS, EN UNAS OSCURAS MAZMORRAS EXCAVADAS EN LA MISMA MONTAÑA...
¡TÚ! ¡VATEESA! ¡SOY YO, EL REY KHOSSUS!
¿ES QUE MI HERMANA TE HA MANDADO A RESCATARME EN COMPAÑÍA DE UN KOTHIANO?
¿RESCATARTE? ¡QUÉ VA...! DI MÁS BIEN QUE TE HA TRAICIONADO Y LE HA REVELADO AL REY STRABONUS EL LUGAR EN QUE ESTABAS ENCERRADO.
PERO... ESTANDO YO PRISIONERO, STRABONUS RECLAMARÍA TODO EL REINO DE KHORAJA QUE, HACE YA GENERACIONES, NUESTROS ANTEPASADOS ARRANCARON DEL SUR DE KOTH.
¿POR QUÉ TÚ VATEESA, EN QUIEN CONFIÁBAMOS...?
UNA CHICA TIENE QUE BUSCARSE LA VIDA.
Y HABLANDO DE ESO...
COMANDANTE, ¿PUEDO DECIR ALGO?
¡HABLAS LA LENGUA OFIR..
...CASI SIN RASTRO DE ESE ACENTO KHORAJIANO!
NACÍ EN OFIR...
... AUNQUE PREFERIRÍA NO MORIR AQUÍ... SI ESE ES TU DESEO, COMANDANTE.
¡CUANDO UN HOMBRE TE MIRA, MUJER, OLVIDA SU DESEO...
... HASTA QUE TÚ LE INDIQUES CUÁL ES.

PERO TIENES RAZÓN. UNA PERSONA TAN ENCANTADORA COMO TÚ NO DEBE MORIR POR ALGO COMO UNA TRAICIÓN.
VEN. TE ENSEÑARÉ NUESTRA HUMILDE MORADA...
...PERO ANDA CON CUIDADO PARA EVITAR LAS GRIETAS QUE HAY EN ESTA PARTE DE LA FORTALEZA.
ADEMÁS DE NUESTROS RISCOS Y NUESTROS MUROS DE PIEDRA, TENEMOS OTRA DEFENSA MÁS...
¡ESTAS CUBAS QUE PUEDEN DERRAMAR ACEITE HIRVIENDO SOBRE CUALQUIER EJÉRCITO QUE TREPE LENTAMENTE!
AHORA VEO LA LOCURA QUE COMETÍ VINIENDO AQUÍ...
...AUNQUE NO TENÍA ELECCIÓN, PUES STRABONUS ME OBLIGÓ A VENIR.
MENCIONARÉ TODO ESO EN MI INFORME DE LA LUNA NUEVA AL REY AMALRUS...
...Y ESTOY SEGURO DE QUE ME PERMITIRÁ PERDONARTE LA VIDA.
TAMBIÉN ESTOY SEGURO DE QUE LO AGRADECERÁS, ¿NO ES ASÍ?
COMO NINGUNA OTRA MUJER LO HIZO JAMÁS.
ENTONCES SEGUIREMOS HABLANDO DE ELLO EN MIS HABITACIONES, QUE...
TEN CUIDADO CON ESA GRIETA, QUERIDA.
PUEDO SALTARLA FÁCILMENTE...
OOHHH
¡LASCIVO GATO SALVAJE!

¡OH, NO! ¡NNOOO!
¡SÁLVAME, QUZAK! ¡CONOZCO A ESE BÁRBARO! ¡ME MATARÁ!
¡POR MITRA QUE SOY CAPAZ DE HACERLO!
NO SÉ QUIÉN ERES, DEMONIO... PERO CON LAS CHICAS SE PUEDEN HACER COSAS MEJORES QUE MATARLAS...
...Y NO PUEDO DECIR LO MISMO DE LOS BÁRBAROS DE MELENA REVUELTA.
YO TAMPOCO SÉ QUIÉN ERES TÚ...
...¡Y EN REALIDAD ME IMPORTA UN BLEDO!
¿DÓNDE SE HA METIDO ESA ZORRA?
¡AH! ¡CONQUE SE HA ESCONDIDO DETRÁS DE UNOS AMANERADOS NATIVOS!
FUERA DE MI CAMINO, PERROS. TENGO ASUNTOS PENDIENTES CON ESA ESTÚPIDA RAMERA.
¡ACABEMOS CON EL INTRUSO!
¡POR CROM! ¡HE DICHO FUERA DE MI CAMINO!
¿ES QUE LA ALTITUD, ADEMÁS DE IMBÉCILES OS HA VUELTO SORDOS?

PERO MIENTRAS CONAN SE QUITA DE ENCIMA A LOS HOMBRES ARMADOS, SU JEFE SE ESCURRE DISIMULADAMENTE...
EN SU MENTE SIGUE GRABADA LA ORDEN QUE HA RECIBIDO DE SU SOBERANO:
¡ABRE LA PUERTA DE ESA CELDA!
¡RÁPIDO, TE DIGO...!
EN CASO DE QUE SE PRODUJERA UN INTENTO DE RESCATE, YO DEBÍA MATAR A KHOSSUS DE KHORAJA.
¡POR ISHTAR QUE NUNCA HE MATADO A UN REY!
¡ME PREGUNTO QUÉ SE SENTIRÁ!
¡NO LO SABRÁS NUNCA, PERRO DE OFIR!
¡TÚ! ¡POR MITRA! ¿ES QUE ESTÁS EN TODAS PARTES?
¡AHORA APÁRTATE... PUES HE VENIDO PARA LLEVÁRMELO!
¡EN LAS QUE TENGO QUE ESTAR, CERDO!
ME HAS CONDUCIDO HASTA EL REY DE KHORAJA.
UN SEGUNDO MÁS Y QUIZÁ HABRÍA SALTADO HACIA ADELANTE, Y UNA ESPADA BÁRBARA HABRÍA SEGADO SU VIDA...
PERO EN ESE MOMENTO EL CARCELERO OFIR DECIDE HACER EL PAPEL DE HÉROE...
...LO QUE NO LE GUSTA NADA A CONAN.
AAAYYAA
DE TODOS MODOS, NI UN RAYO DE LUZ PODRÍA INDICAR EL CAMINO A LOS GUARDIAS MEJOR QUE ESOS GRITOS DE AGONÍA...
¡POR AQUÍ, COMPAÑEROS, SEGUIDME!

...Y SIN SABERLO, CONSIGUEN PROLONGAR LA ESTANCIA DE SU ACOSADO JEFE EN ESE LUGAR DE ARENAS MOVEDIZAS QUE LLAMAMOS VIDA...
¡CUIDADO, BÁRBARO!
¡POR CROM! ¿ES QUE ESTA FORTALEZA ES UN JARDÍN DONDE FLORECEN LOS HOMBRES ARMADOS?
¡GRACIAS A MITRA, HAN PERDIDO EL TIEMPO CAZANDO ÁGUILAS...
...EN LUGAR DE PRACTICAR ESGRIMA!
HACER PRÁCTICAS. ¿CÓMO ES POSIBLE QUE, EN UN MOMENTO ASÍ, CONAN RECUERDE SU ÉPOCA DE SOLDADO?
RECUERDA A MURILO DE CORINTHIA, AQUEL ESPADACHÍN DE ALTA CUNA, QUE LE ENSEÑÓ QUE SE MATA MEJOR PINCHANDO...
...QUE CORTANDO.
AUNQUE HAY VECES EN QUE LO UNO PARECE TAN ADECUADO COMO LO OTRO.
¡POR AQUÍ! QUIENQUIERA QUE SEAS.
¡CREO QUE ESTO LLEVA A UNA SALIDA!
¡EH, CONAN DE CIMMERIA! ¡SÁCAME DE AQUÍ!
¿POR QUÉ? ANTES INTENTASTE MATARME.
SE TRATABA DE UN NEGOCIO... Y ESTO TAMBIÉN.
¡EL REY STRABONUS TE PAGARÁ BIEN SI NOS LLEVAS A KHOSSUS Y A MÍ A KOTH!
HE SIDO SOLDADO MERCENARIO EN MIS TIEMPOS, PERO, PERO CUANDO VENDO MIS SERVICIOS A UN TRONO, LOS VENDO POR ALGÚN TIEMPO.
EN CUANTO A TI, PUEDES PUDRIRTE AQUÍ PARA QUE SEAN ÁGUILAS Y NO SIMPLES RATONES QUIENES ROAN TUS HUESOS.
¡TE MATARÉ POR ESTO, BÁRBARO! ¡SERGIUS DE KHROSHA NUNCA OLVIDA A UN ENEMIGO!
¡TE MATARÉ, REPITO, AUNQUE TARDE UN AÑO, O UN SIGLO!
¿ME OYES?
LA PREGUNTA ESTÁ BIEN FORMULADA, PERO NO HAY RESPUESTA.

PUES EL REY Y EL CIMMERIO YA HAN DESAPARECIDO...
...Y EL ECO DE SUS PASOS SE DESVANECE POCO A POCO.
¡POR MITRA!, ¡ESE SALVAJE TENÍA UNAS MANOS QUE PARECÍAN DE ACERO!
PERO KHOSSUS SE EQUIVOCABA: NO HAY SALIDA DE LA FORTALEZA.
¡NO HAY MÁS SALIDA QUE LA MUERTE!
MIENTRAS...
¡OHH.
VAYA, MAJESTAD, PARECE QUE HEMOS ENCONTRADO ALGO MÁS QUE UN CAMINO.
TAMBIÉN HEMOS ENCONTRADO A UNA TRAIDORA...
...CON LA QUE ESTOY SEGURO QUE A VUESTRA HERMANA LE GUSTARÁ ENTENDERSELAS.
-BÁJAME!
PERO, ¿A DÓNDE VAS, HOMBRE? NO HAY...
¡POR CROM!
¿VAS A BAJAR POR UNA GRIETA?
ES NUESTRA ÚNICA ESPERANZA, MAJESTAD.
ASÍ ES QUE MÁS OS VALE EMPEZAR A GATEAR...
"...ANTES DE QUE SEA DEMASIADO TARDE."
¡HAN HUIDO!
¡LAS GRIETAS! ¡ES LA ÚNICA RESPUESTA!
¡POR MITRA QUE LO CONSEGUIRÉ!
¡HARÉ QUE LA SITUACIÓN SE PONGA AL ROJO VIVO PARA ESOS CERDOS!
¡PERO NO ESCAPARÁN, O QUE LA DESGRACIA CAIGA SOBRE TRES GENERACIONES DE QUZAKS!

CAPÍTULO II ALLÍ DONDE SE CIERNE LA MUERTE

¡UN HUEVO, MAJESTAD! ¡POR LOS DIOSES, ES UN HUEVO!
¡Y QUE EL CIELO NOS PROTEJA! ¡SE ESTÁ ABRIENDO!
¡EN UN ABRIR Y CERRAR DE OJOS...
...EL ENORME HUEVO ESTALLA EN PEDAZOS!
...Y UNA CRIATURA DE PESADILLA IRRUMPE DE SU INTERIOR!
EN EL FUTURO, LOS HOMBRES DE CIENCIA DIRÁN QUE LO QUE VA A OCURRIR ES IMPOSIBLE...
...QUE ESA CLASE DE MONSTRUOS NO PODÍAN AFERRAR CON SUS EXTREMIDADES INFERIORES.
PERO DESPUÉS DE UN LAPSO DE MILLONES DE AÑOS, ¿QUIÉN PUEDE SABERLO CON CERTEZA?
¡BASTE CON DECIR QUE EL MONSTRUO AFERRÓ A KHOSSUS Y A VATESSA!
POR UN INSTANTE, CONAN PERMANECE HELADO DE MIEDO, RODEADO DE ACEITE EN LLAMAS...
...MIENTRAS LIBRA UNA LUCHA INTERIOR CON SUS SUPERSTICIONES...
FIN, A PESAR DE QUE LA COSA-LAGARTO EMPIEZA A VOLAR!
TRAIDORA, PERO MUCHACHA AL FIN,
POR OTRO LADO VE A UN REY... EL HERMANO DE LA MUJER QUE LE GUS-

¡DE MODO QUE SALTA!
CONAN NO PUEDE SABER QUE EN LAS SOMBRÍAS CAVERNAS DE LA MONTA-
LECEN UNAS CONDICIONES MISTERIOSAS Y ANTINATURALES:
¿CÓMO HA PODIDO SOBREVIVIR DURANTE MILENIOS UN HUEVO DE PTEROSAURIO, LLEVANDO EN SU INTERIOR UNA CRIATURA QUE, SIGLO TRAS SIGLO HA IDO MADURANDO...
...PARA SURGIR, EN TODA SU PLENITUD, LLENO DE INSTINTOS ASESINOS, DESPUÉS DE LA INUNDACIÓN DE ACEITE HIRVIENDO?
CONAN NO PUEDE SABERLO, Y NO LE PREOCUPA.
PARA ÉL, EL TIEMPO DE HABLAR SE HA ACABADO.
¡PERO NO EL TIEMPO DE ACTUAR!
GRAAK
KRRK
¡ARRRH!

YYY
KRAWKK
¡QUE CROM TE HAGA DESAPARECER! NO ME IMPORTA QUE SEAS UN PÁJARO, UN LAGARTO, O UN DEMONIO.
¡VOY A VER SI TIENES SANGRE!
YYAR

GRAWK
YYY
YYYRG
ENTONCES, MIENTRAS EL CIMMERIO HERIDO RESPIRA TRABAJOSAMENTE, UNA MANO FURTIVA SE ESTIRA...
... Y ASESTA UN GOLPE DESESPERADO!
¡HOY NO, PERRA!
OH..
ESTA... MUERTA.
YO NO QUERÍA...
YO SÓLO TRATABA DE...
¿SABES? ¡NUNCA HABÍA MATADO A NADIE, NI SIQUIERA POR ACCIDENTE!
ENTONCES ME ALEGRO DE QUE EMPEZARAS ESTA NOCHE.
NO HAY MUCHO QUE DECIR DEL MATAR. ES UN MODO DE VIVIR.
AHORA VAMOS, TENEMOS QUE QUITARNOS DE DELANTE ANTES DE QUE LOS DEMÁS OFIRES REGISTREN TU CELDA.
ADEMÁS, TENGO QUE HABLAR CON TU HERMANA... ACERCA DE UNA PROMESA...

ALGÚN TIEMPO DESPUÉS, EN UN PUNTO EN EL QUE CORINTHIA, QUE ES NEUTRAL, LINDA CON KOTH Y OFIR, TIENE LUGAR UNA CITA QUE HABÍA SIDO YA CONCERTADA...
Y DOS RÁPIDOS CORCELES LLEVAN A CONAN Y AL REY DE REGRESO A LA CORTE DE KHORAJA...
...Y A ACTIVIDADES MENOS AGOTADORAS QUE LAS DE LAS ÚLTIMAS SEMANAS.
ES UN REENCUENTRO ALEGRE, TENIENDO EN CUENTA QUE YASMELA TIENE QUE CEDER EL TRONO A SU HERMANO, QUÉ ES EL REY POR DERECHO...
PERO CONAN PIENSA QUE SERÁ CAPAZ DE MANTENER A LA PRINCESA OCUPADA CON OTRAS COSAS.
¡HERMANA MÍA! ¡HAS OCUPADO EL TRONO SABIA Y PRUDENTEMENTE DURANTE MI... OBLIGADA AUSENCIA!
¡PERO AHORA ESTÁS DE NUEVO EN CASA... Y AY DE LOS ENEMIGOS DE KHORAJA!
Y LO QUE ES MÁS, A LO LARGO DE TODA ESTA HISTORIA, HEMOS APRENDIDO UNA LECCIÓN: NO SE DEBE ACEPTAR LA HOSPITALIDAD DE UN REY DE OFIR.
TU SERÁS QUIEN PONGA ESA LECCIÓN EN PRÁCTICA, PUES YO VOLVERÉ A DEDICARME A OTRAS TAREAS...
¡OH, SÍ...!
¡...Y UNA DE ELLAS, SEGÚN DEDUZCO DE MI VIAJE A CABALLO HASTA AQUÍ, SERÁ CONAN, EL CIMMERIO!
YO APRUEBO ESA UNIÓN DE TODO CORAZÓN, YA QUE FUE ÉL QUIEN ME LIBERÓ.
POR LO QUE LE ESTARÉ ETERNAMENTE AGRADECIDA, HERMANO MÍO.
PERO... A UNA DISTANCIA RESPETABLE.
DE REPENTE, CONAN SIENTE LO QUE VENDRÁ DESPUÉS.
HA TENIDO OTROS ASUNTOS CON MUJERES.

Y ÉSTA, A PESAR DE TODO EL BOATO DE SU CONDICIÓN REAL, NO ES MUY DISTINTA DE LAS DEMÁS.
HE ACEPTADO CASARME CON EL PRÍNCIPE KATUMAN.
PUES AUNQUE UNA VEZ LUCHÓ CONTRA NOSOTROS... Y ESTÁ EXILIADO DE SU ESTIGIA NATAL...
...POR SUS VENAS CORRE SANGRE REAL...
...QUE ENRIQUECERÁ EL LINAJE KHORAJANO.
CONAN, YO... A LA LUZ DE LAS DIFICULTADES COMPARTIDAS ESTOS ÚLTIMOS DÍAS, LO SIENTO MUCHÍSIMO.
PERO MI HERMANA HA SIDO SIEMPRE DUEÑA DE SÍ MISMA, ASÍ ES QUE...
NO OS DISCULPÉIS, MAJESTAD, NO IMPORTA.
NO OS PIDO NADA, SALVO QUE ME PERMITÁIS DIMITIR HONROSAMENTE DE VUESTRO EJÉRCITO...
...Y ME BRINDÉIS LA OPORTUNIDAD DE FELICITAR AL PRÍNCIPE KATUMAN Y A LA PRINCESA YASMELA POR SU UNIÓN REAL.
LO ACEPTO CON GRATITUD.
ENTONCES VIAJARÉ DE VISITA A MI CIMMERIA NATAL...
...UNA VEZ HAYA DESCANSADO UN PAR DE SEMANAS...
¡O PUEDE QUE UN MES!
¡EXTRAÑO PERSONAJE, QUE ACEPTA LA PÉRDIDA DE LOS FAVORES DE UNA PRINCESA COMO SI HUBIERA PERDIDO EL PUESTO DE APRENDIZ DE MOLINERO!
SI FUERA DADO A HACER PROFECÍAS, DIRÍA QUE ALGÚN DÍA TENDRÁ UN TRONO PROPIO...
¡Y RUEGO, POR NUESTRO BIEN, QUE NO SEA EN UN PAÍS QUE TENGA ALGUNA RENCILLA CON KHORAJA!

EN LOS AÑOS QUE TRANSCURRIERON ENTRE QUE EL OCEÁNO SE TRAGÓ ATLANTIS Y EL COMIENZO DE NUESTRA HISTORIA, HUBO UNA ÉPOCA IGNOTA, EN LA QUE VIVIÓ UN CIMMERIO, SIEMPRE ARMADO CON SU ESPADA. ERA LADRÓN, INVENCIBLE, CONQUISTADOR... CON INMENSAS MELANCOLÍAS E INMENSAS ALEGRÍAS, Y QUISO PONER BAJO SU PIE CALZADO DE SANDALIAS A LOS MÁS ENJOYADOS TRONOS DE LA TIERRA. STAN LEE PRESENTA... ***CONAN EL BÁRBARO.***

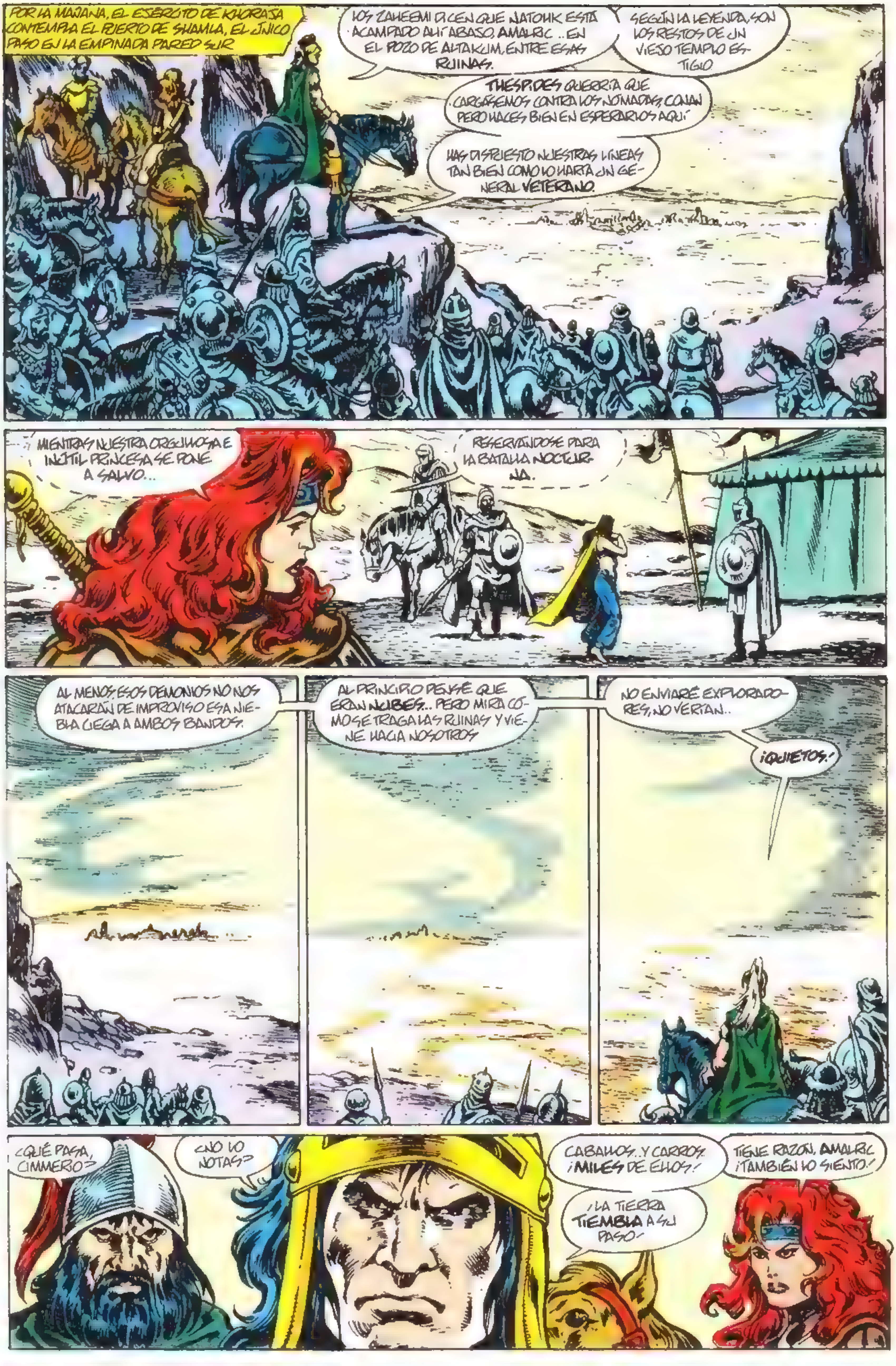
CONAN EL BARBARO N.º 187. Publicación mensual de Editorial Planeta-De Agostini, S. A. Aribau, 185. 08021-Barcelona. ISBN 84-395-0283-4. Es una realización de Comics Forum. Presidente: Jose Manuel Lara Bosch. Director General: Carlos Fernández. Director Editorial: Antonio Martin.
Copyright © 1991 Conan Properties, Inc. Copyright © 1992 Planeta-De Agostini, S. A. Reservados todos los derechos.
Este numero comprende el material del comic-book USA *Conan the Barbarian* Vol. 1 n.º 249 (X/91) y sus personajes y caracteristicas son propiedad de Marvel Entertainment Group Inc., y se editan bajo licencia del mismo, de acuerdo con Promovip. Imprime: FORMATO 7. Maestro Juan Corrales, 82. Esplugas de Llobregat. Deposito legal M-2924-83. Distribuye: MIDESA. Carretera de Irun, Km. 13,350 (Variante de Fuencarral). 28004-Madrid. Tfno. (91) 662 10 00. (X/92). Printed in Spain/Impreso en España.

DESARMADO, ¿EH? ¡DESANGRADO ESTARÁS SI DESCUBRO QUE ME MIENTES, SHEMITA!
¡YO... LO JURO, MUJER... POR LA TUMBA DE MI MADRE...!
¡EH, SONJA!
¿ESTÁS BIEN?
ZULA. ERO ESTE ESINO, DE TOHK PRON- HARÁ COM- ÑÍA A MA- RE
AHORA QUE UNA DAGA HA CAÍDO DE SU MANGA
¿C-CÓMO HABRÁ LLEGADO AHÍ?
TE JURO QUE NO...
¡NO LE MATES, HYRKANIA!
LE INTERROGAREMOS.
PODRÁ HABLAR, AMALRIC.
¡...CON UNA SOLA MANO!
¡NO, POR FAVOR, NO SOY UN ASESINO!
DICE LA VERDAD, SONJA.
¿EH?
¿TÚ...?

¡DESARLE!
¡QUE BEL TE BENDIGA, CIMMERIO!
HABÍA OÍDO QUE EL NUEVO JEFE DE LAS TROPAS DE KHORASA SE LLAMABA CONAN
¡PERO NO ME ATREVÍA A ESPERAR QUE FUERA EL CONAN QUE CONOCÍ HACE 10 AÑOS EN SHADIZAR LA PERVERSA!
¡BUENO, DEJA DE BESARLAS Y LEVÁNTATE!
¡TE BESO LAS BOTAS!
LE INTERROGARÉ PERSONALMENTE.
¿NO NOS HAN CONTADO SUFICIENTES MENTIRAS ESTOS HOMBRES?
FUEGO EN EL CIELO, DEMONIOS EN EL AIRE...
LE CONOZCO, CONDE
NO ES DE ESTAS COLINAS. ES UN LADRÓN DE SHUMIR.
¿SE SUPONE QUE ESO DEBE TRANQUILIZARNOS?
TÚ Y YO SOMOS PURA CARNE DE ESPADA.
¿CÓMO ENTENDER LA MENTE DEL QUE HA SIDO UNGIDO COMANDANTE DE LOS EJÉRCITOS DE KHORASA, POR LA PROPIA PRINCESA YASMELA?*
*ÚLTIMO NÚMERO...

PIENSA, SONJA, QUE SI NUESTRO LÍDER AMALRIC E INCLUSO EL ALTIVO CONDE THESPIDES CREEN QUE UN ORÁCULO DE MITRA LE ORDENÓ A YASMELA NOMBRARLO...
SIGO CREYENDO QUE CONAN LE DEBE DAR A ESA MUJER ALGO MÁS QUE SU FUERTE ESPADA...
BUENO, YA HA VENIDO NUESTRO RELEVO...
¿QUÉ TAL SI DORMIMOS UNAS HORAS?
DENTRO DE NADA...
¿NO CREES QUE, AL MENOS, NUESTRO QUERIDO COMANDANTE PODRÍA INVITAR A SUS VIEJOS AMIGOS A ESCUCHAR A ESE SHEMITA?
CONAN TIENE MUCHO EN QUE PENSAR.
¡SÍ, CLARO!
LE VI LLEVAR A YASMELA A SU TIENDA, HARÁ UNA HORA.
¿Y NO ES UNA COINCIDENCIA QUE TÚ NOS LLEVES, MIENTRAS CHARLAMOS, A SU FOGATA?
QUIERO OÍR QUÉ DICE EL SHEMITA, ZULA.
YO LE ATRAPÉ, DESPUÉS DE TODO.
¡CHISSST!
SIGUE, FAHIM: ME CONTABAS MENTIRAS ACERCA DE CÓMO VISTE A ESE HOMBRE, NATOHK...
BROMEAS, LO SÉ. SÍ, SOY UN PRÍNCIPE DE LOS MENTIROSOS.
¡PERO TE JURO QUE AHORA NO MIENTO! ¡POR LOS DÍAS EN QUE AMBOS FUIMOS LADRONES EN ZAMORA!
¡VI A NATOHK JUNTO AL RÍO SHUSHAN!
¡CUANDO CONJURÓ A SET, EL DIOS SERPIENTE, NO HUNDÍ MI NARIZ EN LA ARENA, COMO LOS OTROS... Y VI SU VELO ONDEANDO AL VIENTO...!
¡EL VIENTO SE LO APARTÓ...!

¡LA SANGRE SE HELÓ EN MIS VENAS... Y ASÍ QUE PUDE, FUI A LAS RUINAS DE KUTHCHEMES!
SU CÚPULA DE MÁRMOL ESTABA ABIERTA, AUNQUE SUS PUERTAS FUERON SELLADAS... CON EL SACERDOTE-BRUJO THUGRA KHOTAN DENTRO... CUANDO LA CIUDAD CAYÓ, HACE ERAS.
DENTRO YACÍA UN CADÁVER... TAN MARCHITO QUE APENAS PUDE RECONOCERLO...
¡ERA SHEVATAS, CONAN... SHEVATAS, EL ÚNICO LADRÓN DEL MUNDO AL QUE TENÍA POR SUPERIOR A MÍ!
¡Y EL TESORO ESTABA INTACTO! ¡SE HALLABA EN RELUCIENTES MONTONES, EN DERREDOR DEL CADÁVER!
ESO ERA TODO.
¿NO HABÍAN HUESOS ANTIGUOS?
SÓLO ESE CADÁVER...
PERO... ¿QUÉ VISTE CUANDO EL VIENTO APARTÓ EL VELO DE NATOHK QUE HUISTE HASTA UNA CIUDAD QUE CAYÓ HACE 30 SIGLOS?
¿QUÉ VI? TE LO DIRÉ...
NO, MEJOR TE LO MUESTRO
¡ÉSTA ES LA IMAGEN QUE VI ESE DÍA JUNTO AL SHUSHAN!
¿UNA MONEDA DE ORO ACUÑADA POR EL DEGENERADO CULTO ZUGITA?
PERO, EN ESA MONEDA, CONAN...
¡ESE ROSTRO!
¡POR DERKETO! ¡SE HA DESMAYADO!
ME HA CONTADO QUE, ÚLTIMAMENTE, LA ASALTAN OSCUROS SUEÑOS, EN LOS QUE NATOHK, SIN MÁSCARA, LE LANZA OBSCENAS AMENAZAS.
Y EL ROSTRO DE ESA MONEDA... O SEA, LAS FACCIONES DE THUGRA KHOTAN, MUERTO HACE 3.000 AÑOS...
...ES EL MISMO QUE ME DESCRIBIÓ DE SUS PESADILLAS.


POR LA MAÑANA, EL EJÉRCITO DE KHORAJA CONTEMPLA EL PUERTO DE SHAMLA, EL ÚNICO PASO EN LA EMPINADA PARED SUR
LOS ZAHEEMI DICEN QUE NATOHK ESTÁ ACAMPADO AHÍ ABAJO, AMALRIC... EN EL POZO DE ALTAKUM, ENTRE ESAS RUINAS.
SEGÚN LA LEYENDA, SON LOS RESTOS DE UN VIEJO TEMPLO ESTIGIO
THESPIDES QUERRÍA QUE CARGÁSEMOS CONTRA LOS NÓMADAS, CONAN PERO HACES BIEN EN ESPERARLOS AQUÍ
HAS DISPUESTO NUESTRAS LÍNEAS TAN BIEN COMO LO HARÍA UN GENERAL VETERANO.
MIENTRAS NUESTRA ORGULLOSA E INÚTIL PRINCESA SE PONE A SALVO...
RESERVÁNDOSE PARA LA BATALLA NOCTURNA.
AL MENOS, ESOS DEMONIOS NO NOS ATACARÁN DE IMPROVISO. ESA NIEBLA CIEGA A AMBOS BANDOS.
AL PRINCIPIO PENSÉ QUE ERAN NUBES... PERO MIRA CÓMO SE TRAGA LAS RUINAS Y VIENE HACIA NOSOTROS
NO ENVIARÉ EXPLORADORES, NO VERÍAN...
¡QUIETOS!
¿QUÉ PASA, CIMMERIO?
¿NO LO NOTAS?
CABALLOS... Y CARROS. ¡MILES DE ELLOS!
¡LA TIERRA TIEMBLA A SU PASO!
TIENE RAZÓN, AMALRIC. ¡TAMBIÉN LO SIENTO!

¡EL ENEMIGO SE ACERCA!
¡EH, SOLDADOS! ¡MANTENED LAS FILAS!
CREO QUE EL SÚBITO ASCENSO A COMANDANTE LE HA MAREADO...
¡SÍ! ¿QUÉ EJÉRCITO NOS ATACARÍA CON ESTA NIEBLA?
¡MIRAD, LA NIEBLA SE DISIPA!
NO SE LEVANTA...
¡SE DESVANECE MÁS RÁPIDO DE LO QUE ES NATURAL!
NUNCA HA HABIDO NIEBLA EN ESTE DESIERTO ALGO VA MAL...
¡MALDITOS PERROS! ¡EL COMANDANTE OS HA DICHO QUE OS PREPARÉIS A LUCHAR...!
¡...PUES ESOS QUE SALEN DE LA NIEBLA SON LOS ESTIGIOS DEL PRÍNCIPE KATUMAN!
¡ADELANTE, HIJOS DE SET!
POR JULLAH, O ESE LADRÓN SHEMITA MENTÍA MENOS DE LO QUE PARECÍA...
¡O QUIZÁ HABÍA OTRO MAGO, APARTE DE SHU-ONORU, EN EL BANDO DE NATOHK!
ESE MONO CON EL QUE LUCHAMOS EN LAS CATACUMBAS* SERVÍA A NATOHK... Y A NADIE MÁS...
* VER CONAN NÚMERO 186.
HAY ALGO MÁS QUE MAGIA AHÍ ABAJO, ZULA...
¡POR NATOHK... Y POR LA GLORIA!
LA MITAD DE LOS CLANES NÓMADAS DEL DESIERTO DEBEN CARGAR CONTRA NOSOTROS TRAS LA TROPA DE KATUMAN...

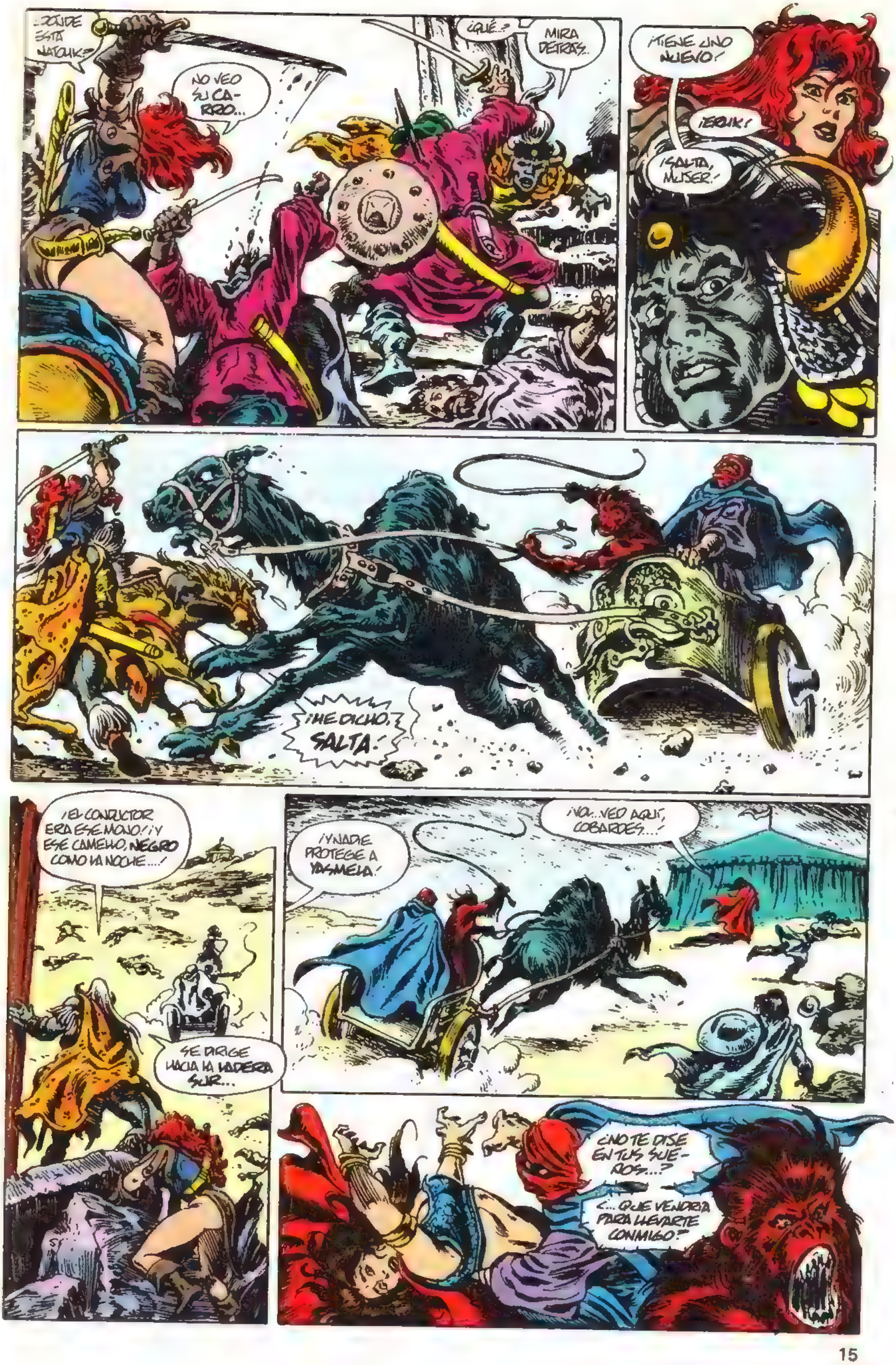
¡Y TRAS ELLOS, GUERREROS DE KUSH... INCLUSO DE SHEM!
AL LEVANTARSE LA NIEBLA, HAN QUEDADO A DESCUBIERTO... CONFUSOS...
¿QUÉ COBARDÍA TE RETIENE AQUÍ?
¡EL DIABLO SE LLEVE AL TERRENO... Y A TI!
¡NOSOTROS NO TEMEMOS A ESA CHUSMA DEL DESIERTO!
NO PUEDO DAR ÓRDENES A UN CONDE DE KHORASA.
...PERO NO ME UNIRÉ A SU LOCURA.
NOS APLASTARÁN, CONDE, CON SU NÚMERO
MANTENGAMOS LA VENTAJA DEL TERRENO ELEVADO
ME ACUERDO DE CUANDO CONAN HUBIERA CARGADO COLINA ABAJO, CON THESPIDES... ¡NO HACE MUCHO!
LA AUTORIDAD LE VUELVE MÁS SABIO... TIENE QUE GUARDAR OTRAS VIDAS ADEMÁS DE LA SUYA.
NO SÉ, ZULA...
...QUIZÁ THESPIDES TENGA RAZÓN.
PUES MIRA ESO, SONJA.

...ESE DEBE SER NATOHK, QUE PASA ENTRE NUESTROS CABALLEROS Y SUS HORDAS.
¿QUÉ INFERNALES SEMILLAS SIEMBRA EL ENCAPUCHADO DESDE SU CARRO?
¡POR LA VICTORIA, POR LA PRINCESA YASMELA!
CROM, ME MEDIO TEMÍA ALGO ASÍ... PERO THESPIDES NO ME HUBIERA CREÍDO.
YAAAA
EEEE
CUANDO LAS HERRADURAS PISARON ESA LÍNEA BLANCA...
...FUERON ENVUELTOS EN VIENTOS LLAMEANTES!
AHORA, LOS SALVAJES CAEN SOBRE LA CONFUSIÓN...
...Y ACABAN CON LOS POCOS QUE NO HAN MUERTO!
¡HAIII-YAAA!
¡ISHTAR NOS SALVE!
¡AHORA, CARGAN CONTRA NUESTRAS LÍNEAS!

¡NO SON HOMBRES... SINO DIABLOS!
¡HUID, HUID!
¿CÓMO LUCHAR CONTRA LA MAGIA DE NATOHK?
¡A VUESTROS PUESTOS!
SI ALGUIEN MÁS DA UN PASO ATRÁS...
¡...LE MACHACARÉ LA CABEZA!
¡LUCHAD, MALDITOS SEÁIS!
¡NI HOMBRE NI DEMONIO CRUZARÁ HOY EL PASO DE SHAMLA!
¡POR ISHI! ¡ESTO PARECE OBRA DEL POLVO DE FUEGO!
¿VISTE ALGO ASÍ EN KHESHATTA?
SÍ, PERO ERA DIFÍCIL DE ENCONTRAR, INCLUSO ALLÍ.
¡Y NATOHK LO TIRABA COMO SERRÍN!
¿NO CABALGAREMOS CON CONAN, AMALRIC?
NO, NOS HA DADO OTRA MISIÓN.
ESTE ZAHEEMI NOS GUIARÁ POR UN ATAJO DE LOS RISCOS DEL OESTE.
ES ESCARPADO, PERO VUESTROS JINETES QUIZÁ LO SUPEREN.
PERO... ¡CONAN NOS NECESITA A TODOS!
SI NO LE SEGUIMOS...

SEGUIRE A MI COMANDANTE... ¡Y TU TAMBIEN!
¡MONTAD TODOS!
¡MOVEOS!
UN SOLDADO DEBE OBEDECER ORDENES, SONJA.
YO SE... PERO CONAN LLEVA A SU TROPA HACIA LOS CARROS DE KATH-MAN...
QUE LE SUPERAN EN NUMERO, Y SOSPECHO...
QUE HOY LLEGARA A SU CLIMAX LA ENEMISTAD ENTRE CIMMERIOS Y ESTIGIOS.
TRAS UNA CORTA PERO DIFICIL CABALGATA, LOS HOSCOS JINETES OTEAN DESDE LO ALTO...
SI, ESTAMOS TRAS EL EJERCITO DE NATOHK.
PERO LA MITAD DE LAS FUERZAS DE CONAN YA HAN SIDO ANIQUILADAS.
¡MALDITA SEAS, HYRKANIA...! ¿CREES QUE NOS QUEDAREMOS AQUI, MIRANDO?
ME LO PREGUNTABA.
DESA DE HACERLO...
¡A LA CARGAAA!

¡ESTO YA ME GUSTA MÁS!
¡MURAMOS O VIVAMOS, AL MENOS LUCHAMOS!
¿DÓNDE ESTÁ CONAN?
¡TÚ GOLPEA... Y, SI AÚN SIGUE CON VIDA, PRONTO HABREMOS LLEGADO HASTA ÉL!
¡TE DEJARÉ EL CULO TAN ROJO COMO EL CABELLO SI NO LO HACES!
¡AAAAGH!
¡AMALRIC...! ¿ESTÁS?
MI CADERA SANGRA COMO UN CERDO DEGOLLADO...
¡CABALGA! ¡ATRAPAD A ESOS GUSANOS ENTRE EL MARTILLO Y EL YUNQUE!
TARIM ME LLEVE, ZULA...
¡CREO QUE ESTAMOS GANANDO!
¡SÍ! ¡Y LOS SUPERVIVIENTES NO PODRÁN REFUGIARSE EN ESAS RUINAS!


¿DÓNDE ESTÁ NATCHIK?
NO VEO SU CARRO...
¿QUÉ...?
MIRA DETRÁS.
¡TIENE UNO NUEVO!
¡ERIK!
¡SALTA, MUJER!
¡HE DICHO, SALTA!
¡EL CONDUCTOR ERA ESE MONO! ¡Y ESE CAMELLO, NEGRO COMO LA NOCHE...!
SE DIRIGE HACIA LA LADERA SUR...
¡Y NADIE PROTEGE A YASMELA!
¡VOL...VED AQUÍ, COBARDES...!
¿NO TE DIJE EN TUS SUEÑOS...?
¿...QUE VENDRÍA PARA LLEVARTE CONMIGO?

¡NO, NO TIRES, SOLDADO!
¡PODRÍAS DARLE A ELLA!
¡POBRE, ES UNA NIÑA MIMADA Y ALTANERA, PERO SE MERECE ALGO MÁS QUE...!
¡SONJA... MIRA!
¡ES CONAN, DESMONTANDO COMO NOSOTROS!
PERO VIVE, ¡ALABADO SEA ERLIK!
COGE UN CABALLO SIN JINETE PARA PERSEGUIR AL CARRO.
ZULA, DEBE HABER ALGO QUE...
¿ZULA...?
QUIZÁ NATOHK SEA TAN ANCIANO COMO DICEN... HAY SEMILLAS QUE PUEDEN PASAR SIGLOS ENTERRADAS SIN PUDRIRSE...
...PERO DEBE SER AÚN UN HOMBRE...
¡CON UN CORAZÓN QUE UNA ESPADA PUEDA CORTAR!
¡POR CROM! SE DIRIGE HACIA ESE GRUPO DE RUINAS... ¡Y BARRE A QUIEN SE LE CRUZA!
ZULA... ¿NO ES...?
...EL PAPIRO CHTHON DE AMALRIC. *
NO ME LO PIDIÓ, Y LO GUARDÉ EN MI ALFORJA
VER Nº 183.

ENCONTRASTE UN EMBRUJO QUE VENCIÓ A AQUEL VAMPIRO...
¿PODRÁS HALLAR ALGO QUE VENZA A NATOHK?
ESTÁ MUY DÉBIL, SONSA
QUIZÁ NO SEA TAN DIFÍCIL COMO SUPONES.
¡AH! SI PUEDO PRONUNCIAR ESTE ANTIGUO ESTIGIO CON MI LENGUA ZAMBAHUANA...
"WUSIR TIMHIW IMYRR AHNKHU NEN RENEK EM-MAAT..."
"...SEPTA URI NESPA MUTET HAPSUT..."
"...INEK NEHFETI TSEJEDI ¡CHTHON!"
¡NO!
¡EN EL NOMBRE DE SET! ¿QUÉ...?
TE HE SERVIDO, BRUJO... ¡MIENTRAS HAS TRIUNFADO!
PERO AHORA... LA MAGIA VUELVE EN TU CONTRA A DIOSES MÁS VIEJOS QUE LOS MISMOS DIOSES...
¡ASÍ PUES... YA NO ESTOY A TUS ÓRDENES!
¡MALDITO MONO! ¡ME OCUPARÉ DE ÉL, CUANDO HAYA RECUPERADO MIS FUERZAS MÍSTICAS...!
¡...MEDIANTE EL SACRIFICIO DE ESTA JOVEN QUE ES LA ENCARNACIÓN ACTUAL DE MI BELLA BAS-TET!
¿EH? ¿EL COMANDANTE DE LOS KHORAJANOS ME HA PERSEGUIDO... PARA MORIR?
SE ACABÓ EL CONJURO... ESE MONO ES LIBRE.
¡YA ENTIENDO SUS PALABRAS EN LAS CATACUMBAS DE LA CIUDAD, AQUELLA NOCHE. DESEABAN VER QUE ODIABA A SU AMO, NATOHK!*
¿Y DÓNDE HA IDO ESE HOMBRE MONO PELUDO?
*VER NÚMERO 184.

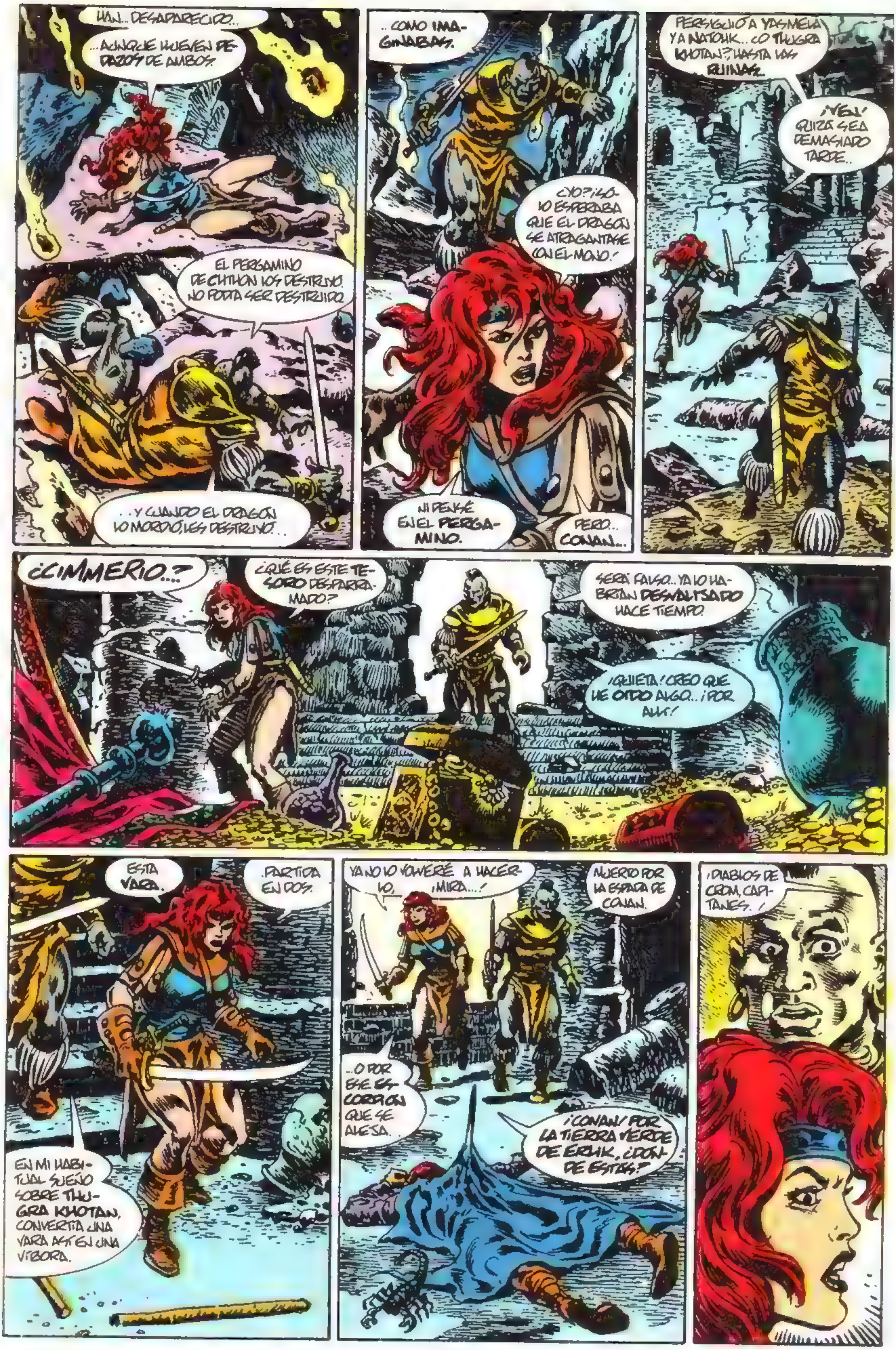
¡AHÍ ESTÁ...!
PERO ALGO LE SUCEDE... A ESE CARRO...
¡...Y A LA COSA QUE LO CONDU-CE!
¡CAMBIA, YUN-YOTRIGA!
¡TRANSFÓRMATE DE NUEVO EN LO QUE FUISTE EN-TRE LAS OSCURAS ESTRELLAS...!
HISSSS
¡Y LLÉVAME DE NUEVO HACIA LOS SOLES NEGROS QUE DEVORAN LA LUZ!
¡SANGRE DE TARIM! ¡ESOS DIABLOS HUYEN HACIA EL CIELO!
QUIZÁ LANZANDO NUES-TRAS ES-PADAS.
¡DESDE LUEGO QUE LES LANZARÉ ALGO!

¡YO MISMA!
¡EN NOMBRE DE LO INNOMBRABLE!
¡AYÚDAME!
¡NO, CAMELLO CONVERTIDO EN DRAGÓN...!
¡NO TE VUELVAS HACIA LA MUJER!
¡YO SOY TU ENEMIGO!
¡YO, ZULA!
¡VEN A PROBAR FORTUNA CONMIGO!
HISSSS
¡CONMIGO, MALDICIÓN!
SSS

QUIZÁ DEBERÍA ALEGRARME DE QUE HAYAS ATACADO A LA HYRKANIA, MONSTRUO...
PODRÍAS ESTAR A MEDIO CAMINO DE LA LUNA
SSSS
ARO
OOO
...PERO YA NOS REGOCIJAREMOS..
...SI SOBREVIVIMOS A LA CAÍDA DE LA NOCHE, ¿EH, SONJA?
¿SONJA...?
MORIRÍAS ANTES DE PEDIR AYUDA, ¿NO?
ERES FUERTE, CHICA, Y MEJOR ESPADACHINA QUE NADIE...
PERO EL HOMBRE MÁS FUERTE TIENE VENTAJA SOBRE LA MUJER MÁS FUERTE...

¡...Y ATACANDO POR LA ESPALDA SERÉ EL MÁS FUERTE!
RRROAARR
EL DÍA ESTÁ PERDIDO... PARA ÉSTE, TAMBIÉN DEBO...
¿EL PERGAMINO?
¡EL PERGAMINO DE CUTHON! ¡ME HA LIBERADO DE NATOHK, ANTES THUGRA KHOTAN...!
¡Y DEBE SER MÍO!
CON ESTE VIEJO ESCRITO, TENDRÉ UN PODER QUE NI SIQUIERA SOÑABA THUGRA KHOTAN...
¡VOY A...!
ME GUSTA QUE DIGAS ESO, ZULA...
¡EVITAS QUE TENGAMOS QUE VÉRNOSLAS TÚ Y YO!
ULLGH
¡VAS A MORIR, DEMONIO!
¡SI MI ESPADA PUEDE MATARTE!
ES DECIR, SI...
¡NO CREO QUE PUEDA!
HISSSS
¡ZULA!

EL DRAGÓN VUELVE A ATACARNOS...
¡...Y ESTA VEZ NO PODREMOS SALTARLE A LA ESPALDA!
SÓLO LA MAGIA PODRÍA DETENERLE...
¡Y NO TENEMOS MAGIA!
ARRRGH...
¡SÍ TENEMOS...!
¡TÍRALE EL MONO, ZULA!
¡TÍRASELO!
¡POR JUHAH...!
¡CREO QUE TIENES RAZÓN!
NOOOOOOOOOOO...


HAN... DESAPARECIDO...
...AUNQUE LLUEVEN PEDAZOS DE AMBOS.
EL PERGAMINO DE CHTHON LOS DESTRUYÓ. NO PODÍA SER DESTRUIDO.
...Y CUANDO EL DRAGÓN LO MORDIÓ, LES DESTRUYÓ...
...COMO IMAGINABAS.
¿YO? ¡SÓLO ESPERABA QUE EL DRAGÓN SE ATRAGANTASE CON EL MONO!
NI PENSÉ EN EL PERGAMINO.
PERO... CONAN...
PERSIGUIÓ A YASMELA Y A NATOHK... ¿O THUGRA KHOTAN? HASTA LAS RUINAS...
¡VEN! QUIZÁ SEA DEMASIADO TARDE...
¿¿CIMMERIO...??
¿QUÉ ES ESTE TESORO DESPARRAMADO?
SERÁ FALSO... YA LO HABRÍAN DESVALIJADO HACE TIEMPO.
¡QUIETA! CREO QUE HE OÍDO ALGO... ¡POR ALLÍ!
ESTA VARA.
...PARTIDA EN DOS.
EN MI HABITUAL SUEÑO SOBRE THUGRA KHOTAN, CONVERTÍA UNA VARA ASÍ EN UNA VÍBORA.
YA NO LO VOLVERÉ A HACER-LO. ¡MIRA...!
MUERTO POR LA ESPADA DE CONAN.
...O POR ESE ESCORPIÓN QUE SE ALEJA.
¡CONAN! POR LA TIERRA VERDE DE ERLIK, ¿DÓNDE ESTÁS?
¡DIABLOS DE CROM, CAPITANES...!

¿ES QUE UNA PRINCESA Y SU COMANDANTE NO TIENEN INTIMIDAD?
CONAN...
¡FUERA!
SOLO INTENTÁBAMOS...
DÉJALO CORRER...
VÁMONOS.
AHÍ EN EL DESIERTO, MUEREN HOMBRES... AULLANDO POR SUS HERIDAS, LA SED Y LA LOCURA... LOS REINOS SE TAMBALEAN... Y MIENTRAS, AQUÍ...
¿SONJA?
¿HAS OÍDO LO QUE HA DICHO, ZULA?
¡NOS HA LLAMADO...!
¡...CAPITANES!
PRÓXIMO MES: "CAMINO DE KUTHCHEMES".

EL HIJO PREDILECTO DE HOWARD: ROY THOMAS

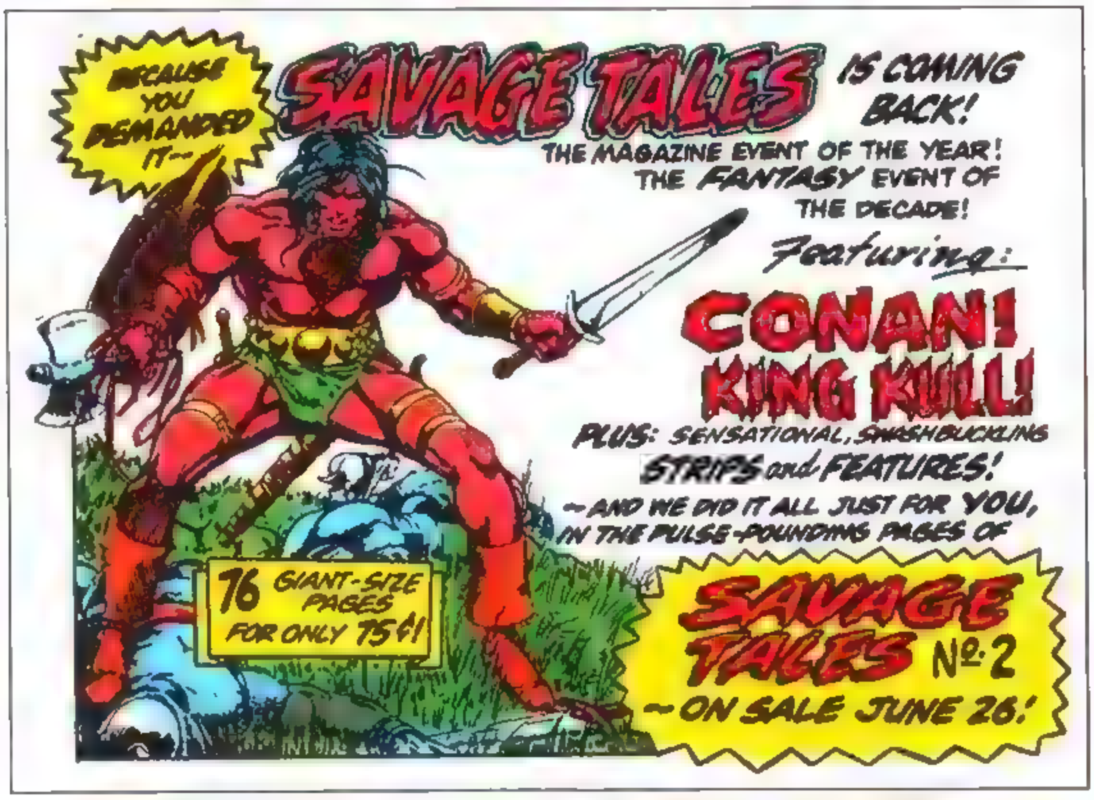
Hace ya unos años leí, no sin cierto regocijo, que un crítico de un conocido periódico español calificaba a **Conan** como "*uno de los productos más amorales de la cultura de masas*". Ponía junto a él en esa categoría a **Harry el Sucio** y a **Rambo**. No sería tan difícil darle la razón, si tenemos en cuenta ***en qué*** se ha convertido a **Conan.** Las películas y los comics del cimmerio llegan hoy a millones de adolescentes que apenas conocen el trasfondo mítico del personaje, y que lo reciben como uno de tantos sujetos musculosos y grasientos que tienen por única preocupación hacerle la vida imposible a todo aquel que se cruce en su camino.

Sin embargo, Conan no es sólo eso. Tampoco es sólo uno de tantos objetos de culto que los aficionados a la "Fantasía Heroica", o de cualquier otro género que quieran inventar, se alinean en sus estanterías junto a tantos otros objetos.

Conan nació en un momento muy concreto, en un lugar muy concreto. Su creador, **Robert E. Howard,** no era precisamente lo que se llama un hombre de letras; su estilo era tosco y descuidado, pero directo y efectivo, y pueden encontrarse incluso algunas pequeñas joyas entre las páginas de su obra. Vivió los durísimos años treinta, con la Depresión, la miseria y el paro creciente que hicieron de la violencia moneda común en los USA. Tuvo siempre grandes problemas en sus relaciones con los que le

Robert E. Howard flanqueado por sus dos héroes: Conan y Sonja

rodeaban, y estaba tan apegado a su madre que se suicidó al morir ésta.
Los ingredientes básicos de sus personajes ya estaban en el ambiente. El tema de las civilizaciones perdidas y de las apariciones y desapariciones de razas estaban en boga en los años treinta. Interesaba a autores de cierto prestigio como **H. P. Lovecraft,** y centraba la atención de movimientos más o menos esotéricos, como la Teosofía y la Antroposofía (por cierto que **Howard** parece haberse basado parcialmente, para su descripción de la **Edad Hyboria,** en las extravagantes teorías históricas de los teósofos; es éste un punto poco estudiado). El continuo vagabundeo y los cambios de oficio de **Conan** reflejan también lo que era la vida de un buen número de norteamericanos durante la Depresión.
Todos los personajes de **Howard,** no sólo **Conan,** son hijos de su época. Sería muy fácil decir que **Howard,** como buen escritor de *pulps*, buscó en sus relatos una evasión frente a la cruda realidad que le rodeaba y una proyección de los omnipresentes deseos reprimidos, tanto a nivel personal como social. Sin embargo, no creo que sea así. Parece más bien que trató de trasponer a un mundo de fantasía esa misma realidad. La mayoría de los héroes de **Howard** son personajes inquietos, amargos, que buscan un destino que nunca encuentran.
Conan es la única excepción a esa tónica general. Es un personaje que vive en el presente, seguro de sí mismo, y resulta irónico que **Howard** lo desarrollase poco antes de suicidarse. La propia **Edad Hyboria** es la menos turbadora de sus fantasías. Es un mundo real y coherente como sólo puede serlo uno inventado. **Howard** se documentó concienzudamente, y halló en esos reinos del 10.000 a. C. los antecedentes de las etnias del mundo que conocemos. La raza principal de esa época, la hyboria, no existe ya en nuestros días, como es lógico, aunque no resulta difícil encontrar en ella rasgos vagamente nórdicos. A pesar de que **Conan** trata despectivamente a los "civilizados" hyborios, lo cierto es que éstos aparecen en los relatos como un pueblo admirable, creativo, tan noble como puede serlo un pueblo civilizado, en contraposición con los poco fiables sujetos que habitan al Sur y al Este. Ese racismo latente en los relatos de **Conan,** y en la obra de **Howard** en general, es uno de los aspectos de ésta que resultan más incómodos.
Conan entró en la **Edad Hyboria** como el prototipo de celta que **Howard** admiraba. El propio nombre **"Conan"** procede de los mitos celtas, y todo buen conocedor de la obra howardiana sabe que los cimmerios, tras el cataclismo que dio comienzo a nuestra historia, fueron el origen de los pueblos gaélicos que se asentaron en Irlanda. Su historia no puede dejar de transmitir una cierta exuberancia vital; un bárbaro cimmerio, de energías inagotables, realiza todos los oficios posibles que exijan el uso de la violencia, para al fin convertirse en rey. A veces, **Howard** vacila al tratar de definir el perfil de su personaje. El **Conan** que asesina a sangre fría a su capitán **Zaporavo** para ocupar su puesto *(El estanque del negro)* tiene poco en común con el que se niega a iniciar una carrera de conquistas *("La Hora del Dragón")* o clama en nombre del pueblo que le ha llevado al trono contra el despotismo de la aristocracia *(La Ciudadela Escarlata)*.
El proceso de degradación de Conan comenzó con la muerte de su autor. En mi opinión, difícilmente podría haber ido a parar a manos peores que las de **L. Sprague de Camp.** Éste, al prologar la edición "canónica" de los relatos de **Conan**, presenta siempre al cimmerio como un mero gigante musculoso, sumamente divertido y que no hay que tomar demasiado en serio. Junto a **Lin Carter** y **Björn Nyberg,** trató de continuar la saga con resultados francamente penosos.
Pasado el tiempo, fue afortunada para la herencia de **Howard** la aparición de **Roy Thomas.** Éste logró, primero, crear un mundo sumamente interesante, vagamente basado en las novelas de **Conan.** En esta tarea colaboró con **Barry Smith.** Luego, trabajando con **John Buscema,** que estaba en su mejor momento, recreó en el comic el ambiente y el tono de los relatos de **Howard.** si bien algo suavizados. Gracias a **Roy Thomas** pudieron los comics de **Conan** ser algo más que un mero "pastiche" de las novelas. En cierto sentido, **Roy Thomas** fue el verdadero continuador de **Robert Ervin Howard.** y gracias a él se ha difundido lo mejor de los relatos que éste creara. ■ ***Joan Josep Mussarra.***



Anuncio USA de época. Anunciando el lanzamiento del primer Conan de Barry Windsor-Smith

LA SAGA DE LA DIABLESA
Recuerdos personales sobre Red Sonja

Red Sonja, la Diablesa de la Espada, nació –según como lo miremos– en 1973, en las páginas de ***Conan the Barbarian,*** n.º 23, de Marvel Comics... **o** en el número de enero de 1934 de un *pulp* americano desaparecido hace tiempo, ***Magic Carpet,*** en una historia titulada *"La Sombra del Buitre"*.

Aparte de crear el género llamado hoy "Espada y Brujería" con sus relatos de **Conan, Solomon Kane,** el **Rey Kull** y otros, el maestro fantaseador **Robert E. Howard** escribió gran cantidad de historias de lo que se llama "ficción histórica"... en realidad, *"fantasía histórica"*.

Una de sus mejores historias de este tipo fue la antes mencionada *"La Sombra del Buitre"*, donde aparecía uno de sus muchos héroes "conanescos": un caballero germánico llamado **Gottfried von Kalmbach.** El relato transcurría en 1529, durante un asedio de Viena por los trucos; y von Kalmbach era salvado en dos ocasiones, en el curso de la historia, por una salvaje pelirroja rusa llamada **Sonya de Rogatine** o simplemente **"Red Sonya".**

Sí, "Sonya", con "y".

En 1969, Mirage Books publicó una recopilación de artículos sobre las ficciones de **Robert E. Howard,** titulado ***The Conan Swordbook.*** Contenía artículos del escritor de fantasía **L. Sprague de Camp,** y otros extraídos de las páginas del varias veces premiado fanzine ***Amra,*** de **George Scithers.** Entre ellos se hallaba un artículo de un fan llama-

do **Allan Howard** (sin relación aparente con **REH**), titulado *"Conan en las Cruzadas"*.

En vez de hablar del cimmerio, este artículo versaba sobre los héroes y relatos en la onda de **Conan** que **REH** había ubicado en la época de las Cruzadas... con uno o dos siglos de aproximación. Uno de los mejores era *"La Sombra del Buitre"*.

Allan Howard decía que, en ese relato, **von Kalmbach** *"alternaba y a veces simultaneaba juergas y combates, magnífico en todo, acompañado por una gata rusa pelirroja que hubiese sido una buena compañera para* **Conan.** *De hecho, quizá hubiese sido demasiado para él"*.

Por entonces yo había escrito ya los guiones de los veinte primeros números de ***Conan the Barbarian,*** y decidí presentar una mujer guerrera que sería durante un tiempo compañera (pero no amante) de **Conan.** Ya sabía –incluso *antes* de leer *"Conan en las Cruzadas"*– que sería pelirroja.

¿Por qué? Bueno, según **REH,** había ya otras dos mujeres guerreras en la vida de **Conan: Belit,** la de cabellos negros, Reina Pirata de la Costa Negra, y **Valeria,** la rubia espadachina de *"Clavos Rojos"*. Ergo... esta nueva heroína debería ser pelirroja, por contraste.

En algún momento, leí el artículo de **Allan Howard** y decidí leerme la historia ... probablemente, con la ayuda de **Glenn Lord,** agente literario de los derechos de autor de **Howard.** Con su bendición, modifiqué el nombre de **"Sonya",** transformándolo en **"Sonja",** para diferenciarlo de la heroína del s. XVI (la cual, dicho sea de paso, tenía una *hermana gemela* en la historia de **REH,** amante del sultán que asediaba Viena). El dibujante **Barry Windsor-Smith** y yo transformamos *"La Sombra..."* en una historia de **Conan,** situada en medio de una "Guerra Hyrkania" de varias partes que estábamos realizando por entonces. En el siguiente número creamos una historia original, *"La Canción de Red Sonja"*, que fue todavía más popular. Además, esta historia recibió el premio 1973 de la **Academy of Comic Book Arts** como la mejor historia del año.

Los lectores exigieron más. **Barry** se había ido, y yo escribí dos aventuras de **Sonja** para el primer número de ***The Savage Sword of Conan...*** una en solitario, con el legendario dibujante de comics español, **Esteban Maroto,** y una historia principal de **Conan / Sonja** dibujada por **John Buscema.** El relato de **Maroto** narraba cómo **Sonja** fue proscrita de Hyrkania... ¡La historia de **Buscema,** *"El Dueño de la Muerte"*, era en realidad una adaptación de un relato en prosa de **REH** protagonizado por otra espadachina, **Dark Agnes!**

Maroto rediseñó el atuendo de **Sonja** para la ocasión. **Barry** la había vestido con una cota de malla y una especie de pantalones rojos muy cortos y ajustados. **Esteban** la vistió con lo que más tarde sería llamado su **"biquini de hierro",** que lució durante años. Por poco práctico que pudiese ser en la vida real, les encantó a los lectores y lo hice aparecer una y otra vez. A partir de esta historia, **Conan** y **Sonja** pasaron a ***Conan the Barbarian,*** y la Gran Pelirroja no tardó en hacerse con su propia colección.

Por aquel entonces, no tenía tiempo suficiente para guionizar ese nuevo comic-book y le pasé el trabajo a mi amigo **Bruce Jones,** que trabajó con **Frank Thorne** al dibujo. Este último se hizo un nombre en ***Red Sonja.*** Cuatro números más adelante, sin embargo, volví a la colección como guionista regular, trabajando normalmente en equipo con escritoras como Wendy Pini, Christy Marx y mi amiga, la guionista cinematográfica Clair / Clara Noto. ¡Qué reine por mucho tiempo la Diablesa de la Espada! ■ ***Roy Thomas.***

ROY THOMAS	MIKE DOCHERTY	ERNIE CHAN	YOMTOV, ROUSSOS, KARP, TINSLEY	JAIME ALBA	ROSA ROMEU	JOSEP Mª RICART
guión	dibujo	entintado	color	traducción	rotulación	coordinación ed. esp.

CONAN EL BARBARO N.º 188. Publicación mensual de Editorial Planeta-De Agostini, S. A. Aribau, 185 08021-Barcelona ISBN 84-395-0283-4 Es una realización de Comics Forum. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Director General: Carlos Fernández. Director Editorial: Antonio Martín.
Copyright © 1991 Conan Properties, Inc. Copyright © 1992 Planeta-De Agostini, S. A. Reservados todos los derechos. Este numero comprende el material del comic-book USA *Conan the Barbarian* Vol. 1 n.º 250 (XI/91) y sus personajes y características son propiedad de Marvel Entertainment Group Inc., y se editan bajo licencia del mismo, de acuerdo con Promovip.
Imprime: FORMATO 7. Maestro Juan Corrales, 82. Esplugas de Llobregat. Depósito legal M-2924-83. Distribuye: MIDESA. Carretera de Irún, Km. 13,350 (Variante de Fuencarral). 28004-Madrid. Tfno: (91) 662 10 00. (X/92). Printed in Spain/Impreso en España.

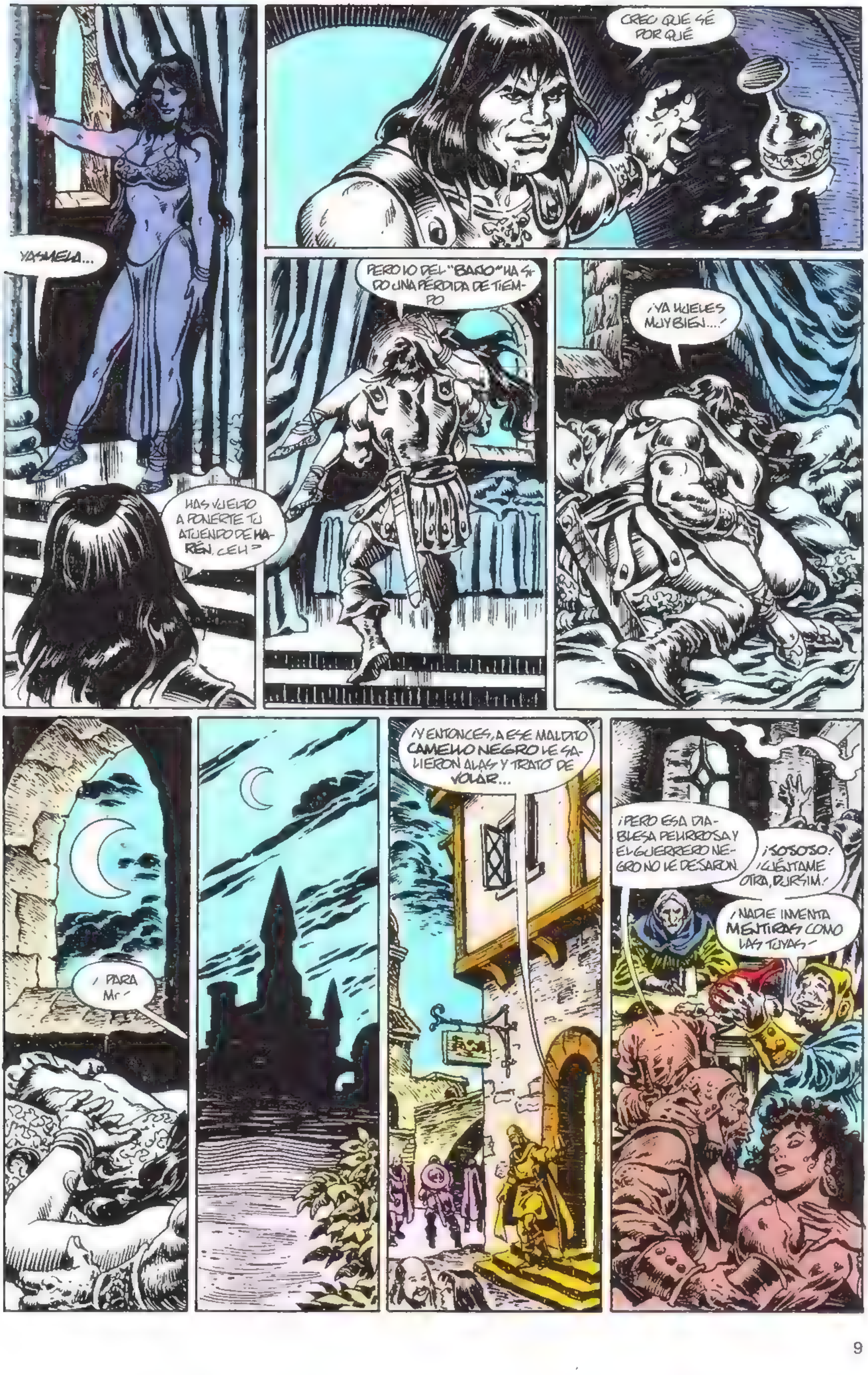
VEN AQUÍ, YASMELA, Y TE LO DEMOSTRARÉ...
¿TE HAS VUELTO LOCO?
¡MI PUEBLO NO PUEDE SABER QUE ME HE ENAMORADO DE UN PLEBEYO!
¿NI SIQUIERA UNO AL QUE UN ORÁCULO DE MITRA LE DIO EL MANDO DE TUS TROPAS?
¡ESPECIALMENTE A ÉSE!
QUIZÁ INTENTASE SUBIRTE AL TRONO. Y MI HERMANO SIGUE SIENDO EL REY.
AUNQUE LANGUIDEZCA EN UN CALABOZO DE OPHIR.
HUMMM...
¿POR QUÉ ESTÁS TAN HOSCO, AMALRIC? HEMOS VENCIDO A LAS HORDAS DE NATOHK.*
ME TEMO, SONJA, QUE SIN LA AMENAZA DE LOS NÓMADAS, NOS PAGARÁN Y NOS DESPEDIRÁN...
NADIE ALBERGA A UN EJÉRCITO FORASTERO EN TIEMPOS DE PAZ.
LA GRATITUD DURA AÚN MENOS QUE LA FAMA...
ERES SABIO PARA TU EDAD, ZULA.
*VER NÚMERO ANTERIOR.
ME GUSTARÍA QUE VINIERAIS CON NOSOTROS
HAY RUMORES DE QUE SE PREPARA UNA PEQUEÑA BUENA PEQUEÑA GUERRA ALLÁ POR ARGOS...
ESO DEPENDE
¿DE QUÉ?
DE SI CONAN SE VA CON NOSOTROS O NO
ENTONCES, ME IMAGINO QUE OS QUEDARÉIS AQUÍ, HYRKANIA...
...PUES CREO QUE YASMELA LA MANTENDRÁ EN SU EMPLEO A SU NUEVO GENERAL.

CAPITÁN SONJA... CAPITÁN ZULA, ¿NO PODÉIS HACER ALGO CON ESTE PRÍNCIPE KATUMÁN?
SÍ, POR ISHTAR...
SÍ PARECE QUE EL CIMMERIO HA ENCONTRADO UN TRABAJO QUE LE GUSTA, ¿NO?
NO HA DEJADO DE QUEJARSE DESDE QUE LE CAPTURAMOS EN EL PASO DE SHAMLA.
¿CUÁL ES TU QUEJA, KATUMÁN?
¿QUÉ TE PARECE A TI?
NACÍ PRÍNCIPE Y ME OBLIGÁIS A VIAJAR EN ESTE CARRO, JUNTO A UN CADÁVER.
LA SANGRE DEL CONDE THESSIDES ERA NOBLE COMO LA TUYA, ESTIGIO.
Y LUCHASTE JUNTO A LOS INVASORES, CONTRA LA PRINCESA YASMELA.
SI YO FUERA TÚ...
¡ME HABRÍA APRENDIDO YA EL JURAMENTO DE FIDELIDAD A KHORASA!
¿DORMIRÉ ESTA NOCHE EN EL CUARTEL?
¡NO HABLES TAN ALTO!
¡CLARO QUE NO! ¡PUEDES VENIR A MI ALCOBA PASADA LA MEDIANOCHE!
SÍ, ASÍ DEBE SER...
...QUIZÁ SEA MEJOR QUE DUERMA TODA LA NO...
¡CROM!
¿QUÉ... QUÉ PASA?

¡HOBB!
¿ÉL?
¿HOBB?
¡ES ÉL!
¡A UN LADO, AMIGOS!
¿NO SABÉIS QUE TENGO UNA CITA EN KHANYRIA?
¡UNA CITA, SÍ... EN LOS POZOS ARDIENTES DE ARALLU...!
¡PUES JURÉ, POR LO MÁS SAGRADO, MANDARTE ALLÁ!
¡...EN CUANTO TE VIESE!
ENTONCES... ¡BUFF...! TE AGRADECERÍA QUE CERRASES LOS OJOS UN RATO.

¿DONDE ESTAS, PERRO?
PUFF
HUFFF
MUY CER-CERCA, CIMMERIO... DE-DEMASIADO.
...CERCA.
¿HOBB? ¿DONDE ESTAS, CORINTHIO?
TE HALLARÉ Y CUMPLIRÉ MI JURAMENTO.
...AUNQUE ESO ME LLEVE TODA LA VIDA.
ZZZZZ
¡VAYA SI CORRE, A PESAR DE SU GORDURA...!
...PUES NO CREO QUE SE HAYA DETENIDO.
¡CONAN! ¡POR ISHTAR Y MITRA! ¿POR QUE HAS SALIDO CORRIENDO ASÍ?
NO FUE MUY CABALLEROSO DESARMARME DE ESE MODO.
¿QUIÉN ERA ESE GORDO AL QUE PERSEGUÍAS?
¡UN BRIBÓN AL QUE JURÉ MATAR!
QUÉ, ¿TERMINAMOS EL DESFILE DE LA VICTORIA?

¡EL PALACIO! ¡QUÉ BELLA VISTA!
LLEGUÉ A CREER QUE NO VOLVERÍA A VERLO, ALLÁ EN EL DESIERTO.
VENID, DAMAS DE HONOR, ANSÍO DARME EL BAÑO MÁS LARGO Y LÁNGUIDO DE MIS VEINTE VERANOS.
CONAN.
YA ES DE NOCHE...
¿Y SI CELEBRÁSEMOS EL TRIUNFO EMBORRACHÁNDONOS EN ALGUNA TABERNA?
¡SÍ! ¡NO QUEDARÁN YA MOZALISTAS QUE LAS CIERREN A MEDIANOCHE!
AY, CREO QUE TENGO... OTROS DEBERES.
QUIZÁ YASMELA QUIERA ALGO DE MÍ.
SER COMANDANTE NO ES TAN BUENO COMO PARECE...
MM, CASI PARECE NOSTÁLGICO DE SUS DÍAS DE SOLDADO.
ÉL SE METIÓ EN ESTO...
¡...QUÉ BUSQUE AHORA UNA SALIDA!
TE COSO ESTO.
BI-BIEN, GENERAL CONAN...
SER EL JEFE TIENE ALGUNAS VENTAJAS...
¿...NO?


YASMELA...
¡HAS VUELTO A PONERTE TU ATUENDO DE HARÉN, ¿EH?
CREO QUE SÉ POR QUÉ
PERO LO DEL "BAÑO" HA SIDO UNA PÉRDIDA DE TIEMPO
¡YA HUELES MUY BIEN...!
¡PARA MÍ!
¡Y ENTONCES, A ESE MALDITO CAMELLO NEGRO LE SALIERON ALAS Y TRATÓ DE VOLAR...
¡PERO ESA DIABLESA PELIRROJA Y EL GUERRERO NEGRO NO LE DEJARON.
¡SOSOSO! ¡CUÉNTAME OTRA, DURSIM!
¡NADIE INVENTA MENTIRAS COMO LAS TUYAS!

¡TE DIGO QUE ES VERDAD, IDIOTA! BUENO, YO NO VI ESE DIABLO ALADO, PERO KERIM EL KOTHIO JURA QUE...
¿TENÉIS SITIO PARA UN CAMARADA SOLDADO?
ME LLAMO FAHIM... FUI LADRÓN EN SHUMIR Y ZAMORA...
PERO TÚ NO ERES SOLDADO.
TE VI HOY ENTRE LA MULTITUD...
CONAN TE PERSIGUIÓ POR EL LABERINTO DE CALLEJUELAS.
¡CHISSST! ALGUIEN PODRÍA OÍRTE.
¿UN GIGANTE DE MELENA NEGRA Y PIEL DE BRONCE?
TE ASEGURO, AMIGO FAHIM, QUE TODO FUE UN SIMPLE ERROR...
NO LE DIGAS A MI COMPADRE NÓRDICO QUE ME HAS VISTO, ¿EH?
PAGARÉ BIEN TU SILENCIO...
...CUANDO LLEGUE DE CORINTHIA MI COFRE DEL TESORO, CLARO.
TRANQUILO VIEJO GORDO.
NO LE DEBO NADA AL AMADO GENERAL DE KHORAJA
LE DI VALIOSA INFORMACIÓN SOBRE ESE NATOHK EL VELADO, Y NO OBTUVE NINGUNA RECOMPENSA.
¡YO MISMO HE SIDO SU VÍCTIMA!
SÍ, LA INGRATITUD ES EL MÁS CONDENABLE DE LOS PECADOS.
POR ELLA EMPEZÓ A ODIAR EL TEMIBLE CIMMERIO TU HUMILDE SIERVO.
UNA NOCHE ILUMINADA POR LA LUNA, EN ZAHMAN, UNA CIUDAD ESTADO FEROZMENTE INDEPENDIENTE SITA EN LAS MONTAÑAS, ENTRE CORINTHIA Y KOTH, SE SEMBRARON LAS SEMILLAS DE LA DISCORDIA...

¡"MI AMALE VOZ HABÍA PERSUADIDO A LOS CERDOS DE LA REINA A DARME DE CENAR EN SUS BODEGAS"!...
¡EN ZAHMANN SABÉIS DAR COBIJO AL VIAJERO!
NO ERES EL ÚNICO HUÉSPED DE PALACIO, CORINTHIO.
LA REINA YAILA, QUE EN OTRO TIEMPO FUÉ ESCLAVA, LE HA DADO ALBERGUE AL GUERRERO QUE AÑOS ATRÁS LA HIZO REINA
ESPERO QUE PUEDA EXPLICAR LA PRESENCIA DE ESE EXTRAÑO CUANDO, ESTA NOCHE, LLEGUE A CASA SU ESPOSO, LORD GODRIK.
¿QUÉ ME DICES?
¿EL CONSORTE DE LA REINA NO SABE QUIÉN DUERME EN SU PROPIO PALACIO?
NO SE CONOCEN.
GODRIK, OTRO GUERRERO, SE CASÓ CON ELLA CUANDO YA ERA REINA.
LLEVA QUINCE DÍAS FUERA... PERO YAILA LES PRESENTARÁ POR LA MAÑANA.
NO ES MALA... PARA SER REINA, CLARO.
¡ATENTOS, QUE REGRESA LORD GODRIK!
¡Y VIENE DE MAL HUMOR, POR LOS RIGORES DEL VIAJE!
AMIGOS MÍOS, ES HORA DE GASTAR UNA PEQUEÑA BROMA...
"ESTÁBAMOS TODOS LO BASTANTE BORRACHOS COMO PARA QUE ME HICIERAN CASO..."
"MOMENTOS DESPUÉS, EL GUERRERO QUE DORMÍA ARRIBA FUE DESPERTADO POR EL CLAMOR..."
¡EN EL NOMBRE DE CROM...!
"¿DEBO DECIROS QUE SE TRATABA DE TAL CONAN...?"
"¿... QUE SALIÓ DE SU OSCURA ALCOBA A UN IGUALMENTE OSCURO PASILLO...?"
"¿... PARA TROPEZAR CON TU OBEDIENTE SERVIDOR?"
¡VAYA! ¡UN OSO SALIDO DE LA HIBERNACIÓN!
¡NO! ES UN HOMBRE... ¡CO DOS...!

¡AUXILIO...! ¡LA REINA PRECISA DE TU ESPADA!
¡EL PALACIO HA SIDO ASALTADO POR ASESINOS... ESTAMOS TODOS MUERTOS!
¡QUÉDATE AQUÍ!
¡NADIE HARÁ DAÑO A LA REINA YAILA, MIENTRAS YO TENGA ESPADA Y VIDA!
¿DÓNDE ESTÁN TODOS? ¡VOTO A BRIOS, QUE AHORCARÉ A ALGUNOS DE ESTOS INGRATOS...!
¡MITRA!
¡INVOCA A TU DIOS, ASESINO...!
¡UUUUGH!
¡... PARA QUE TE ESPERE CUANDO LLEGUES A SU REINO!
¡ASESINO!
¡TE...!
¡ALTO, CONAN!
¡VAS A MATAR A MI ESPOSO...!

¿TU ESPOSO? ¡PERO SI TU CRIADO BARBUDO DECÍA...!
MÁS QUE ESO, CIMMERIO...
¡NO TENGO NINGÚN CRIADO GORDO CON BARBA!
¿EH? ¡ESE GORDO TRAMPOSO SE HA IDO...!
"ACLARADAS LAS COSAS, PRONTO SE INICIÓ MI BÚSQUEDA..."
¡REGISTRAD EL CASTILLO! ¡LA REINA QUIERE QUE LE LLEVEMOS AL QUE ABUSÓ DE SU HOSPITALIDAD!
¡Y NO LE IMPORTA SI VIVO O MUERTO!
¡DICEN QUE EL BÁRBARO HA JURADO MATAR A ESE VILLANO, AUNQUE TARDE UNA VIDA!
"DADAS LAS CIRCUNSTANCIAS, TOMÉ DE UN TENDEDERO EL TRAJE DE UN SACERDOTE..."
"SÓLO HABÍA UNA COSA HONORABLE QUE PUDIESE HACER."
DEBÍA HACER PENITENCIA POR MI PECADO...
...CON UN LARGO PEREGRINAJE.
"Y ESO HICE PERO ESE CONAN ES RENCOROSO, POR MITRA.
...CONSERVA SU ENOJO, EN VEZ DE APRECIAR TAN FINA BROMA.
ES UN INGRATO, SEGURO.
YO DEBÍA HABERME QUEDADO EN LAS RUINAS, CON EL TESORO...
¿TESORO, AMIGO?
VIEJAS MONEDAS DE ORO, COMO ÉSTA QUE TRAIGO.
EN MONTONES TAN ALTOS, QUE TEMÍ UNA AVALANCHA
SÍ, ESO HUBIERA SIDO PELIGROSO.
¡SIN EMBARGO, SE ME OCURREN MODOS MENOS APETECIBLES DE MORIR!
SUPONGO.
MIL PERDONES, SEÑORES.

NO HEMOS PODIDO EVITAR ESCUCHAROS.
HEMOS LLEGADO DEMASIADO TARDE PARA UNIRNOS A LA NOBLE LUCHA DE KHORASA CONTRA LA BASURA NÓMADA.
SOY SHATHRAZAN, MIS CAMARADAS SON OIANES Y MYRCINUS.
¿TE IMPORTARÍA DECIRNOS A QUÉ RUINAS TE REFIERES?
¿POR QUÉ NO?
TODO EL MUNDO HA OÍDO HABLAR DE KUTUCHEMES..
ESTUVE ALLÍ, Y LA GRAN CÚPULA ESTABA ABIERTA Y DESPROTEGIDA.
¿LA VIEJA KUTUCHEMES?
¿Y SIGUE ABIERTA?
ESTO.. PUES NO.. HUBO UN TERREMOTO Y LOS CASCOTES TAPARON LA PUERTA
PERO CONOZCO UNA ENTRADA... SI ME PAGÁIS LA INFORMACIÓN..
QUERRÁS DECIR PAGARNOS, ¿NO?
¿QUIÉN ERES TÚ?
¡SOY COMPAÑERO DE FAHIM, Y AMIGO PERSONAL DEL PROPIO GENERAL CONAN!
PUES TE INVITAMOS A VENIR..
¡PARTIMOS ESTA NOCHE!
PERO... ¡YO NO PENSABA IR CON VOSOTROS!
¿CREES QUE IREMOS AL DESIERTO SÓLO CON OÍR VUESTRA CHÁCHARA?
¡EN PIE, GORDO!
BUENO, LA VERDAD..
ES QUE ME IBA A MI CORINTHIA NATIVA.
¡CAMINA!
PERO DICEN QUE EL MEJOR CAMINO A CASA NO SIEMPRE ES EL MÁS RECTO...
¡VAMOS, PUES... PERO CUIDADO..!
PUES EL PERVERSO CULTO ZUGITA, QUE ACUÑÓ ESAS MONEDAS, NOS MATARÍA POR LOGRAR TAL RIQUEZA..
SÍ..

..LO HARTAN, ¿VERDAD, MYRCINUS?
TE GUSTA CAMBIAR DE ROPAS, ¿EH, YASMELA?
PRIMERO, MUCHACHA DE HARÉN...
LUEGO TE CAMBIAS MIENTRAS DORMITO...
..Y AHORA, UN TERCER ATUENDO
¿DE QUÉ HABLAS, CONAN?
ES IGUAL, LO QUE IMPORTA ES QUE NECESITAMOS EL TESORO DE KUTHCHEMES PARA PAGAR EL RESCATE QUE EL REY DE OPHIR PIDE POR MI HERMANO.
PARTIRÁS AL ALBA... ¡Y YO IRÉ CONTIGO!
DE ACUERDO PERO, ¿POR QUÉ VIENES TÚ?
SI DEJAS LA CIUDAD, FALTANDO YA TU HERMANO.
POCOS SABRÁN QUE ME VOY, AMOR.
MIRA, JAMÁS TE HE DICHO QUE TENGO...
¡UNA POBRE!
¿ME LLAMABAS, REINA?
¡CROM! LA CHICA SE TE PARECE MUCHO, YASMELA.
SI LA LUZ FUERA ALGO MÁS TENUE...
SOLO TIENE QUE DEJARSE VER UN PAR DE VECES
ESO MANTENDRÁ A LA CHUSMA TRANQUILA EVITARÁ REBELIONES
¿QUÉ, NOS VAMOS A LA CAMA?
HEMOS DE DORMIR ALGO, PARA PARTIR AL ALBA...

Y, en el reinado de Thugra Khotan, el último Mago de Kuthchemes, la gran emigración de las tribus hybóreas se desparramó por las ricas tierras altas, buscando crearse un reino— y Kuthchemes cayó bajo sus espadas de hierro.
Durante los siguientes 3.000 años, sus ruinas dominaron el siniestro desierto, cual si fueran el descarnado esqueleto de algún gran gigante caído.
ÉSTA ES LA LEGENDARIA...
¡...KUTHCHEMES!
SÍ, SHATURAZAN.
YO YA HE CONTEMPLADO SUS MARAVILLAS...
...OS ESPERARÉ AQUÍ, MIENTRAS VOSOTROS DISFRUTÁIS DE SU BELLEZA DESDE MÁS CERCA.
NATURALMENTE, MI LUGAR ESTÁ CON MI SOCIO.

¡ADELANTE, CHACALES! ¡NO OS DEJAREMOS AQUÍ CON LOS CARROS DE SUMINISTROS!
EN CAMBIO, YO NO HE CONTEMPLADO DE CERCA ESOS ANTIGUOS ESPLENDORES, ASÍ QUE PUEDO...
¿POR QUÉ TE PARAS AHÍ, SHATHARAZAN?
PARA CONTEMPLAR, HERMANOS.
LA LEGENDARIA CÚPULA DE MARFIL, CUYA INVIOLABLE PUERTA ESTÁ AHORA ABIERTA, CUAL LA DE UNA HUMILDE CHABOLA.
PARECE QUE MENTÍAS, SHEMITA.
¿SE TE OCURRE ALGUNA RAZÓN POR LA QUE DEBAMOS DEJARTE VIVIR UN INSTANTE MÁS?
¡OH SEÑORES DE LA NOBLE RAZA HYRKANIA...!
OS ASEGURO QUE, DENTRO, AÚN ACECHAN INCONTABLES PELIGROS, Y QUE SÓLO UN LADRÓN DE SHUMIR PUEDE EVITARLOS...
¡SILENCIO, ME HARTAN TUS MENTIRAS!
PUES SEGURAMENTE ¡PUFF, PUFF!, LA PALABRA DE UN CABALLE...
¡HE DICHO SILENCIO!
¿TE ATREVES A BURLARTE DE LOS QUE HAN MANTENIDO VIVO EL RECUERDO DE THUGRA KHOTAN DURANTE TRES MILENIOS?
¿¡SEGUÍS AL CULTO ZUGITA?!
ENTONCES SOIS NECIOS, PUES, AUNQUE POCOS LO SEPAN AÚN, NATOHK EL VELADO ERA THUGRA KHOTAN...
Y SÓLO ERA UN BRUJO, QUE FUE MUERTO POR CONAN EL...

...BÁRBAAAR...
¡MIENTES!
MITRA..
THUGRA KHOTAN NO ERA UN BRUJO, SINO UN DIOS... ¡LA PERSONIFICACIÓN EN ESTA TIERRA DEL GRAN DIOS ZUG!
¡MERECÍAS MORIR POR COMPARARLO AL LÍDER DE UNA CHUSMA DEL DESIERTO!
ME... HAS MATADO. POR UN SUEÑO... MUERTO.
¡MIENTE CON SU ÚLTIMO ALIENTO!
¿COMPARTES SU BLASFEMIA, GORDO?
¿YO? ¡OH NO! JAMÁS DISCUTO SOBRE RELIGIÓN.
¡BIEN! VIVIRÁS PARA AYUDARNOS A TRANSPORTAR EL TESORO DE AHÍ DENTRO.
EN TAL CASO, HYRKANIO, OSA UN HAYA MUCHO ORO QUE TRANSPORTAR...
SUFICIENTE PARA DARME TIEMPO DE ESCAPAR, POR DIFÍCIL QUE PAREZCA
ES CIERTO LO QUE DICEN...
SÓLO LOS PERROS RABIOSOS Y LOS HYRKANIOS AGUANTAN EL SOL DEL DESIERTO
EN NOMBRE DE ZUG, ¿QUIÉN...?

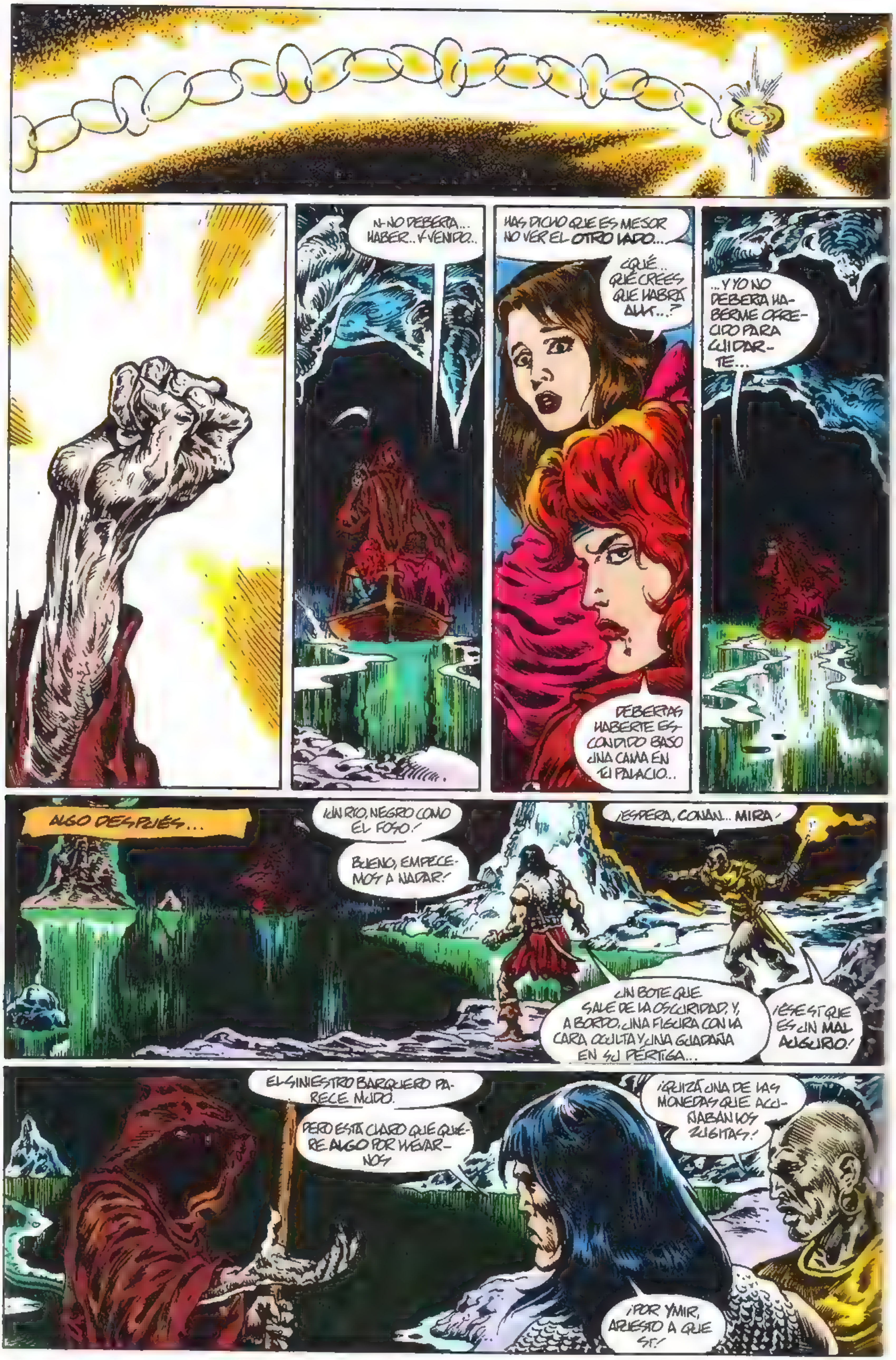
SI QUEREIS NOMBRES, YO SOY CONAN, JEFE DEL EJERCITO DE KHORAJA
GRACIAS A FAHIM, OS ADELANTASTEIS...
...PERO, AL VER VUESTRAS HUELLAS, APRESURAMOS EL PASO.
OS EVITARÉIS PROBLEMAS SI OS RENDÍS...
AUNQUE NOS DA IGUAL LA VERDAD
QUIZÁ NO RECONOZCAS DESDE AHÍ A TU BUEN AMIGO HOBB, BÁRBARO...
¡TIRAD LAS ARMAS, O CORTARÉ SU ROJO CUELLO!
POR MÍ, COMO SI LO ABRES EN CANAL... ME EVITARÁS LA MOLESTIA DE HACERLO YO.
¡ZULA... TÚ Y YO PODEMOS CON ESOS IDIOTAS!
¡SONJA, QUÉDATE CON YASMELA Y SUS GUARDAS!
¿¡QUÉ?!
SI MIRÁIS ATRÁS, VERÉIS ALGO INTERESANTE...
EEEEEE
DE NUEVO OS ORDENO: ¡ALTO!
¿DEBERÍAMOS?
¡POR ASUSO, CONAN!
¡LOS "GUARDAS" HAN DERRIBADO A SONJA Y COGIDO A LA PRINCESA!
¡CONAN!
¡CALLA, BRUJA!
¡SALUDOS, HYRKANIOS DE UNOS COFRADES ZUGITAS!
HICIMOS DE MODO QUE, CUANDO PIDIERON VOLUNTARIOS PARA ESTA MISIÓN, NOS ELIGIERAN A NOSOTROS.

ÉSTA CASI NO PUEDE CAMINAR... PERO SERÁ MEJOR REHÉN QUE GUARDA-ESPALDAS.
ESO ES POR SI NO OS INTERESA DEMASIADO LA PRINCESA YASMELA...
¿QUÉ QUIERES QUE HAGAMOS, CIMMERIO?
POR AHORA...
¡...NADA!
¿Y CUANDO HAYAN ENTRADO EN LA CÚPULA?
LES SEGUIREMOS...
...MIENTRAS YO ME MALDIGO POR HABER SIDO TAN ESTÚPIDO.
QUÉDATE DETRÁS QUE NO TE VEAN LOS ZUGITAS
SIN DUDA, SOSPECHAN QUE LOS SEGUIMOS
SÍ, PERO MIENTRAS NO NOS ACERQUEMOS DEMASIADO...
¡AH! PARECE QUE ALGUIEN MATÓ A UNA PITÓN, HACE TIEMPO...
QUIZÁ SHEVATAS, EL LADRÓN DEL QUE HABLABA FAHIM.
PUES SÓLO UN MUERTO ABANDONARÍA UNA ESPADA EN PERFECTO ESTADO.

VUELVO A SENTIRME COMPLETO.
¡NGN!
DEBEN HABER IDO POR AQUÍ...
Y CERRADO ESTA GRAN PUERTA, DESPUÉS DE PASARLA...
ELLOS FUERON.. CINCO... A CERRARLA...
¡YA... PERO SÓLO SOMOS DOS PARA ABRIRIA.
Y ESO DEBEN DE SER LOS RESTOS DE...
EL REY DE LOS LADRONES DE ZAMORA.
VINO AQUÍ EN BUSCA DE RIQUEZAS... Y DESPERTÓ A THUGRA KHOTAN DE SU SUEÑO DE SIGLOS..
...SELLANDO ASÍ SU DESTINO.
ENTRE LOS TESOROS, POR LOS CUALES HEMOS RECORRIDO TANTAS LEGUAS.
¡SUHAH! ESTE LUGAR... POR DENTRO Y FUERA... ES COMO LO VEÍA EN MI SUEÑO RECURRENTE *...
PUES DIME ¿VISTE LO QUE HABITA EN EL FONDO DEL POZO?
PUES AHÍ DEBEN HABERSE METIDO LOS ZUGITAS, CON SONJA Y YASMELA
*VER CONAN NÚM. 185.
EN MI SUEÑO HABÍA ALGO, ALLÁ EN EL FONDO, ENTRE LOS HUESOS DE LOS MUERTOS. THUGRA KHOTAN LO LLAMABA "EL QUE HABITA ABAJO".
TU SUEÑO MOSTRABA COSAS SUCEDIDAS HACE SIGLOS, ¿NO?
SÍ, ¿Y?
MIRA, VAMOS A BAJAR...
.Y ME GUSTARÍA CREER QUE HAY ALGUNA POSIBILIDAD DE QUE ESE HABITANTE HAYA NUERTO DE HAMBRE EJESTOS 3.000 AÑOS

SI AÚN VIVE, HA SALIDO A PASEAR...
ME PREGUNTO SI ESE SER TENTACULADO ERA ZOG.
¡COMO SI FUESE MITRA!
SI LOS ZUGITAS HAN BAJADO AQUÍ Y RECOGIDO SU CUERDA, DEBE HABER UNA SALIDA...
¡CONAN... EN ESA ESQUINA...!
¡BUENA VISTA!
¡VAMOS...!
...CAMINA, CABELLOS DE FUEGO, ANTES DE QUE TE RECUERDE LA OTRA RAZÓN POR LA QUE AÚN VIVES...
AHORA, YO DOY ÓRDENES, KHORASANO... Y NO TENEMOS TIEMPO PARA LOS PLACERES DE LA CARNE.
LOS ZUGITAS SABEMOS QUE, BAJO KUTHCHEMES, SE HALLA EL GRAN RÍO DE LA OSCURIDAD, POR EL QUE VIAJAN LAS ALMAS MUERTAS...
EL RÍO DEL QUE EL STYX, EN ESTIGIA, ES LA SOMBRA MATERIAL...
¿A DÓNDE VAMOS?
¿POR QUÉ BUSCAR EL RÍO DE LOS MUERTOS, IDIOTA?
¡DESÁTAME LAS MANOS Y TE MANDARÉ ALLÁ ENSEGUIDA!
MUJER...
¡...CIERRA LA BOCA!
¡SOLDADO...!
¿ESTÁS...?
PRINCESA...
¡CÁLLATE!

PERO... ¿NO DIJO CONAN QUE ERES HYRKANIA COMO ESOS TRES?
¿NO PUEDES HABLAR CON ELLOS?
NO SE PUEDE HABLAR CON FANÁTICOS.
MIRAD. FIELES DE ZUG..
¡EL RÍO DE LA OSCURIDAD!
¡EL... EL AGUA ES TAN NEGRA... QUE NO VEO EL OTRO LADO, Y MENOS SU FINAL!
SI SUS CREENCIAS SON CIERTAS, MEJOR ASÍ..
¡CINTO DE ISHTAR! ¿QUIÉN ES ÉSE QUE VIENE?
¡ESTÚPIDA HEMBRA...!
¿NO RECONOCES AL BARQUERO DE LA MUERTE?
CUANDO NO PUEDES LLEGAR HASTA ZUG, ÉL, COMPASIVAMENTE, LE ENVÍA A BUSCARTE..
MEJOR ENVIAMOS PRIMERO AL GORDO...
¡SHATURAZAN. EL COBARDE HA HUIDO!
OLVÍDALO.
VAYA DONDE VAYA, SÓLO HALLARÁ LA MUERTE.
SI TANTO ANSIÁIS MORIR, SÓLO PUEDO DECIROS: ¡ID CON ZUG!
TODOS, VAMOS, BRUJA.
DESDE TIEMPOS INMEMORIALES, LOS ZUGITAS HEMOS PUESTO UNA MONEDA DE ORO, COMO ÉSTA, BAJO LA LENGUA DE LOS MUERTOS..
¡... PARA QUE PAGUEN SU PASAJE!


N-NO DEBERÍA... HABER... V-VENIDO...
HAS DICHO QUE ES MEJOR NO VER EL OTRO LADO...
¿QUÉ... QUÉ CREES QUE HABRÁ ALLÍ...?
DEBERÍAS HABERTE ESCONDIDO BAJO UNA CAMA EN TU PALACIO...
...Y YO NO DEBERÍA HABERME OFRECIDO PARA CUIDARTE...
ALGO DESPUÉS...
¡UN RÍO, NEGRO COMO EL FOSO!
BUENO, EMPECEMOS A NADAR!
¡ESPERA, CONAN... MIRA!
UN BOTE QUE SALE DE LA OSCURIDAD, Y, A BORDO, UNA FIGURA CON LA CARA OCULTA Y UNA GUADAÑA EN SU PÉRTIGA...
¡ÉSE SÍ QUE ES UN MAL AUGURIO!
EL SINIESTRO BARQUERO PARECE MUDO.
PERO ESTÁ CLARO QUE QUIERE ALGO POR LLEVARNOS
¡QUIZÁ UNA DE LAS MONEDAS QUE ACUÑABAN LOS ZUGITAS!
¡POR YMIR, APUESTO A QUE SÍ!

¡MENOS MAL QUE TENGO UNA!
SERÁ TODA TUYA, BARQUERO...
¡...SI TU MANO PUEDE ATRAPARLA!
¡CROM ME LLEVE... AUN HUNDIÉNDOSE, LA AFERRA!
¡BUENA INTUICIÓN, CIMMERIO!
ÉSTE ES UNO DE LOS MUERTOS. O DE LOS NO MUERTOS.
TODOS SON LO MISMO PARA MÍ, AMIGO.
NUESTROS MANDOBLES NI LE DUELEN, NI LE HIEREN...
¡AUNQUE SEGURO QUE SU GUADAÑA LO HARÍA SI NOS ALCANZASE!
¡ENTONCES, CUIDADO!

ES MÁS FÁCIL DECIRLO QUE HACERLO... PERO NECESITAMOS SU BOTE.
DEBEN HABER PAGADO EL PASAJE MEJOR QUE NOSOTROS
ELLOS.. Y MUCHOS OTROS ANTES...
..A JUZGAR POR LAS MONEDAS QUE HAY EN EL BOTE.
¡TOMA, MUERTO CONDUCTOR DE MUERTOS..!
¡VE A POR TU BOTÍN!
SUPUSISTE BIEN, CONAN.
YA NO QUEDA NADA DE ÉL, SÓLO SU ROPAJE.
NI SIQUIERA LOS MUERTOS SOPORTAN ESAS AGUAS DE OBSIDIANA.
Y SI NO HUBIESES VISTO A TIEMPO AL BARQUERO
...YO ME HABRÍA ZAMBULLIDO.

PERO, ¿DE DÓNDE SACASTE UNA MONEDA ZUGITA ? ¿TE LA DIO FAHIM ANTES DE LA BATALLA DE SHAMLA?
¿ESE LADRÓN? ANTES LE QUITAS UN CACHORRO A UNA TIGRESA QUE SEPARARA A UN LADRÓN DE SU BOTÍN!
ÉSTA NO ES LA CARA DE THUGRA KHOTAN...
...SINO LA DEL HERMANO DE YASMELA, EL REY KNOSSUS...
ESE BARQUERO TENÍA MÁS AVARICIA QUE VISTA...
BUENO, MEJOR NOS VAMOS.
ALGO SE MUEVE EN ESA ORILLA...
LO VEO, ZULA.
MÁS ENMASCARADOS.
PERO NI SON BARQUEROS, NI LOS QUE BUSCAMOS.
¿QUIÉNES ESOS...?
CONAN...
¡SON... MIS PADRES!
¿QUÉ?
¡SÍ! PUEDES VERLOS, AHORA QUE SE HAN DESENMASCARADO!
CREÍA QUE HABÍAN MUERTO... CON EL RESTO DE LOS ZAMBALAHS...
PERO, ¿Y ÉSAS...?
SON LAS MUJERES QUE HE AMADO, ZULA.
MALA, DE MI PUEBLO NATAL, MELANIE, DE VENARIUM... Y BELIT, LA REINA PIRATA.
¡TODAS ELLAS MUERTAS, COMO TUS PADRES!
SON ESPEJISMOS DIABÓLICOS ¡POR NO HABER PAGADO NUESTRO PASAJE!
NO...

¡NO ESTÁN VIVOS, VIVOS! ¡DEBO IR CON ELLOS!
¿ESTÁS LOCO? ¡YA VISTE LO QUE EL RÍO LE HIZO AL BARQUERO...!
¡SUÉLTAME, CIMMERIO, O...!
NO VALE LA PENA HABLAR ¿EH?
TE DESPERTARÉ CUANDO LLEGUEMOS A UNA COSTA FIABLE...
...SI LA HAY
ESE SONIDO... ¿QUÉ?
CROM.
¡VUELVE ATRÁS, INTRUSO!
DE AQUÍ NO PASARÁS.
¡MITRA, OTRA SOMBRA... Y ÉSTA ES COMO YO ERA, HACE YA UNA DÉCADA!
NO SÉ CÓMO TE LLAMAS, PERRO...
¡PERO YO SOY CONAN DE CIMMERIA!
¡ENTONCES SOMOS DOS, POR LOS DIOSES DEL NORTE!
AUNQUE PARECES DECIDIDO A QUE PRONTO SÓLO QUEDE UNO.
¡IMPOSTOR!
¡FANTASMA DE HYPERBÓREA!

¡CASI ME DAS, CHICO!
¡NO ME LLAMES CHICO!
¡HUESOS DE CROM!, PARECES PRESENTIR CADA MANDOBLE!
SÉ TODO LO QUE TÚ...
...MÁS LO QUE HE APRENDIDO, TRAS LA NOCHE EN QUE DEJÉ ESE ESTÚPIDO CASCO DE CUERNOS EN LA ARENA, JUNTO A SHARDIZAR LA MAL...
¡MADRE DE MITRA!
¡CIERRO LOS OJOS PARA GOLPEAR...!
¡...Y ATRAVIESO A UN CADÁVER CORRUPTO!
NO ERA YO, SÉ QUE NO LO ERA...
PERO SE PARECÍA AL QUE FUI, Y LUCHABA COMO YO...
¡YMIR, ES COMO SI HUBIESE MATADO A MI PASADO!
ENTONCES, MÁS FÁCIL TE SERÁ MORIR...
¿QUÉ...?
NO SÉ QUÉ NEGRA MAGIA ME HA TRAÍDO A ESTE INFIERNO,
PERO QUIZÁ, CUANDO TU CABEZA RUEDE AL AGUA, SE ROMPA EL HECHIZO Y VUELVA A CASA...
¿QUIÉN ERES, ANCIANO, QUE ASÍ BLANDES LA ESPADA?
SOY CONAN, NACIDO BÁRBARO.
...LUEGO REY...
¡Y AHORA CONQUISTADOR DE LA TIERRA DEL OCASO!

NO ME GUSTA QUE MI VÍCTIMA NO CONTRAATAQUE
¿Y BIEN?; DEFIÉNDETE, BRUJO-GUERRERO
HOY HE MATADO A MI PASADO..
NO...NO MATARÉ TAMBIÉN A ..MI FUTURO.
HABLAS EN ACERTIJOS.
YA PENSARÉ EN ELLOS LUEGO.
...TRAS TIRAR TU CADÁVER POR LA BORDA.
VEO QUE CONOCES ALGUNOS TRUCOS...
. AUNQUE NO TANTOS COMO LOS QUE YO HE APRENDIDO EN MIS AÑOS
¡ATRÁS! NO QUIERO ACORTAR MI VIDA, ACABANDO CON LA TUYA.
BUENO, YO NO TENGO TANTOS REMILGOS EN ACABAR CON ESOS ABSURDOS QUE DICES; BRUJO - ESPADACHÍN
AHORA DIRÁS QUE EL CIELO ME CAE.
ENCIMAAAA.
¡MITRA!
MI FUTURO SE UNE A MI PASADO EN ESE RÍO DEL OLVIDO.
PERO, ¿QUIÉN HA CAÍDO?
¿TÚ?, ¡JURÉ MATARTE!
¡PIEDAD!
PERO ME HAS SALVADO LA VIDA, MALDITO, DEBO PERDONARTE.
SÍ.
¡BENDITO SEAS, HIJO! ¿SEGUIMOS?
EY. PERDONA QUE TE LO PREGUNTE, AMIGO.
PERO, ¿NO VAMOS EN SENTIDO EQUIVOCADO?

¿QUÉ EXTRAÑA NEBLINA ESTAMOS ATRAVESANDO, SONJA?
ES COMO SI... ENTRASEMOS EN OTRO MUNDO.
¡ASÍ, ES, MUJER!
CIERRA LA BOCA, Y CAMINA
BUENO, YA LA HEMOS CRUZADO.
¡ISHTAR ME PROTEGE!
TU DIOSA NO TIENE PODER SOBRE ESTE LUGAR, PRINCESA
NI MITRA, NI MI TARIM... NI EL CROM DE LAS MONTAÑAS DE CONAN.
AQUÍ, COMO LO DEMUESTRAN LOS TRANSPORTADOS ROSTROS DE LOS ZUGITAS...
...EL ÚNICO DIOS ES LA MUERTE
PERO, ¿QUÉ HACEN, SONJA?
SE VAN, COMO SI SE HUBIESEN OLVIDADO DE NOSOTRAS...
HACIA ESAS ENORMES MANDÍBULAS.

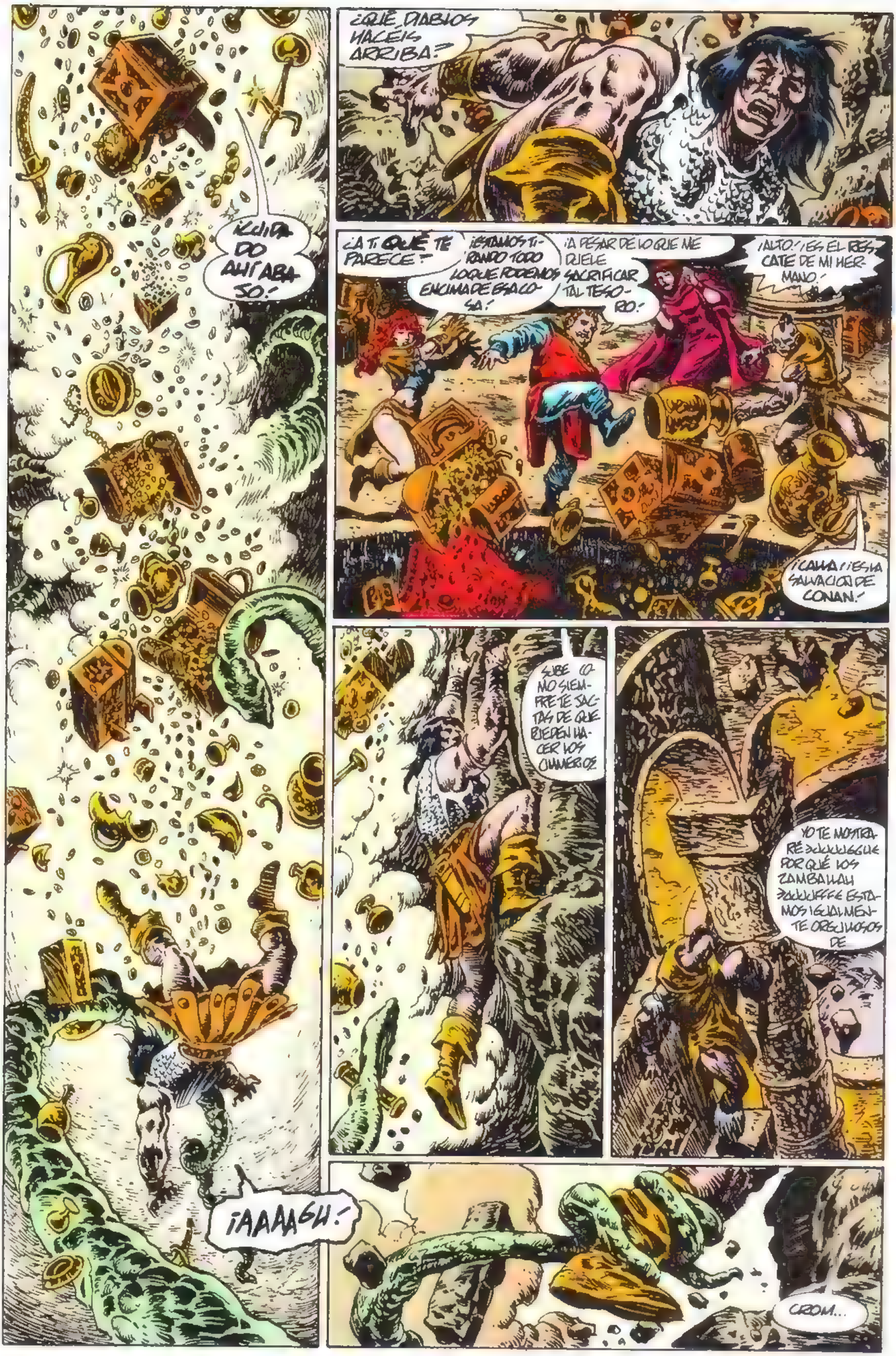
¡ASTORETH Y DERKETO!
¡LAS FAUCES SE HAN CERRADO CON LOS ZUGITAS DENTRO!
ESO QUERÍAN...
¡TODOS RECIBEN LO MISMO DE SU RELIGIÓN!
VAMOS.
¿YASMELA?
LAS MANDÍBULAS SE ABREN...
DEBO VER... QUÉ HAY DENTRO...
¡ES LA MUERTE! ¿ME OYES?
ENTONCES, LO VERÉ POR MÍ MISMA...
¡AL DIABLO PUES!
¡OOOOOH!
POR MÍ, LA MUERTE PODRÍA TRAGARTE Y LUEGO ESCUPIRTE, COMO AL HUESO DE UNA OLIVA
PERO LE GUSTAS A CONAN, Y AUNQUE TENGA MAL GUSTO...
TE SALVARÉ POR MI VIEJO AMIGO.
MEJOR ME VOY, MIENTRAS PUEDA...
¡QUÉ ERLIK ME AYUDE! EMPEZABA A SENTIR DESEOS DE ENTRAR AHÍ...
HASTA AQUÍ PODEMOS LLEGAR, PRINCESA.
¡NO! ¡DE NUEVO... EL BOTE DE LOS MUERTOS!
JURO QUE TE CAMBIARÍA A TI, CON TU TRONO, POR UNA SOLA MONEDA DE ORO.

¡CONAN! ¡ZULA!
NO LA NECESITAS, SONJA
Y HOBB DE ANUPHAR, A SU SERVICIO, SEÑORA
¿Y ESOS MALDITOS ZUGITAS?
SI LOS QUIERES, ENTRA EN ESAS MANDÍBULAS DE PIEDRA, CONAN.
YO NO LO HARÍA.
TE ENTIENDO..
AUNQUE.. SERÍA INTERESANTE VER QUE...
¡VÁMONOS, CONAN!
SÍ, HOY YA HE VISTO DEMASIADO A LA MUERTE.
NO QUIERO VERLA TAMBIÉN AHÍ DENTRO.
OH, CONAN.. ¿HEMOS LLEGADO OTRA VEZ AL POZO?
NO SÓLO UN POCO PERO, POR LO MENOS, LO QUE MONDÓ ESOS HUESOS, PARECE HABER MUERTO
¡PENSAR QUE TRAS TREPAR UN POCO VEREMOS LA LUZ DEL SOL!
ESO PARECE, PERO, ¿POR QUÉ TENGO LA SENSACIÓN...?
¿.. DE QUE NOS VIGILAN?
ZULA, PARECÍAS ATONTADO CUANDO LLEGÓ CONAN, ¿ESTÁS..?
VIVIRÉ HYRKANIA
Y, GRACIAS A ÉL, SI TENGO SUERTE, QUIZÁ INCLUSO OLVIDE.

TÚ PRIMERO, ZAMBAHAH.
JU, YO PODRÍA AÑADIR UN CONSIDERABLE PESO Y SUSTANCIA, SI FUESE EL SEGUNDO..
NECESITAMOS UN BRAZO FUERTE ARRIBA
Y YO TE MANDARÍA, SI ZULA TUVIERA ARRIBA UN ELEFANTE PARA AYUDARLE A SUBIRTE.
AHORA TÚ, SONJA
NO TE ENTRETENGAS AQUÍ ABAJO, BÁRBARO.
AQUÍ HAY MALDAD AGAZAPADA.
SUPONGO QUE ES A CAUSA DE LA VISIÓN QUE TUVISTE..
C-CONAN...
LOS DOS PUEDEN SUBIRTE SIN PROBLEMAS, PRINCESA.
Y AHORA, AMIGO, VOY A..
.. QUIERO, HASTA QUE SUBA.
TENDREMOS QUE TIRAR LOS TRES, Y QUIZÁ YASMELA PARA SUBIR TU GRAN MASA.
NO CAMBIARÁS DE IDEA Y ME DEJARÁS AQUÍ. ¿VERDAD, CIMMERIO?
¿CIMMERIO?

BUENO, HOBB SE HABRÁ ENROLLADO YA LA CUERDA...
¡TIRAD!
¡POR ASUSO! ES COMO... LA VIEJA FÁBULA ZAMBAULAH... EL PESCADOR QUE PESCÓ UNA BALLENA
NO HAY NECESIDAD DE INSULTARME EN ESTE TRANCE, CAMARADAS.
...UN POCO MÁS, Y ME ALEGRARÉ DE SENTIR TERRENO SÓLIDO BAJO MIS...
¿...PIES?
¡CO-CONAN! ¡ALGO ME HA AGARRADO...!
...EL PIE.
¡POR LOS DIOSES... EL SUELO, EN REALIDAD, ERA ZUG!
¡JAMÁS PODRÉIS DESPRENDER A ESE GORDO DE SU ABRAZO!
¡CORTAD LA CUERDA, O OS ARRASTRARÁ HASTA SU MISMO FIN!
¡TIRAD, GUERREROS!
¡NO DEJARÍA NI ZUUUUUFFE A UN PERRO EN ESE ABRAZO MORTAL!
ADEMÁS ZAAAGHE, EL GORDO ME SALVÓ LA VIDA.
¡Y OTRA VEZ CASI HIZO QUE TE MATASEN, ASÍ QUE HAY EMPATE!
¡SOLTADLE!

ESTE DEBATE PRONTO SERÁ FILOSÓFICO...
ESA COSA NOS ARRASTRARÁ A TODOS...
¡SI NO LE DESAMOS CAER!
PUES CORTA LA CUERDA.
¡YO VOLVERÉ ABAJO!
¡CONAN, VAMOS A...!
¡NO! UN GUERRERO, O TRES, O UN MILLAR...
...NADA PODRÁN CONTRA ESTA COSA.
...QUE SACA OSOS Y TENTÁCULOS
¡MIENTRAS SE LOS CORTO!
VOSOTROS SUBID AL CORINTHIO.
¡Y LARGAOS!



¡CUIDADO AHÍ ABAJO!
¿QUÉ DIABLOS HACÉIS ARRIBA?
¿A TI QUÉ TE PARECE?
¡ESTAMOS TIRANDO TODO LO QUE PODEMOS ENCIMA DE ESA COSA!
¡A PESAR DE LO QUE ME DUELE SACRIFICAR TAL TESORO!
¡ALTO! ¡ES EL RESCATE DE MI HERMANO!
¡CALLA! ¡ES LA SALVACIÓN DE CONAN!
SUBE COMO SIEMPRE TE JACTAS DE QUE PUEDEN HACER LOS CIMMERIOS
YO TE MOSTRARÉ ...GUE POR QUÉ LOS ZAMBALAH ...FFE ESTAMOS IGUALMENTE ORGULLOSOS DE
¡AAAAGH!
CROM...

NUESTRAS PIERNAS.
¡AH! ESTA COLUMNA AGRIETADA ESTABA A PUNTO DE DERRUMBARSE.
¡CONAN PÉGATE A LA PARED!
ZULA... ¿ESTÁ...?
CON TANTO POLVO NO VEO NADA...
¡PERO SE ESTÁ DERRUMBANDO LA CÚPULA!
¡TODOS FUERA!
¡YASMELA! ¡EN NOMBRE DE MITRA, ¿POR QUÉ NO ESCAPAS?
EL TESORO, CONAN...
¡NO ABANDONARÉ EL TESORO!
¡MALDITA SEAS, MUJER!
¡PODRÍAS HABER DICHO QUE LO QUE HACÍAS ERA ESPERARME!

BUENO, AMIGO FAHIM... AHORA HAY MUCHA TIERRA SOBRE TU VALIOSO TESORO.
¿CÓMO SE HAN ATREVIDO ESOS FORASTEROS A TIRAR EL RESCATE DE KHOSSUS?
¡HARÉ QUE LOS CARGUEN DE CADENAS...!
OLVIDARÉ LO QUE DICES...
PORQUE ESTÁS PREOCUPADA POR TU HERMANO...
QUIZÁ TÚ LO HAGAS... PERO YO NO.
SONSA
ADIÓS, CONAN, QUIZÁ NOS VOLVAMOS A VER... EN MEJOR COMPAÑÍA
CIMMERIO, CREO QUE QUIZÁ.
LO ENTIENDO, ZULA.
GRACIAS POR LO QUE HICISTE ALLÍ.
QUE OS VAYA BIEN
NO TEMAS, MI NUEVO AMIGO...
¿CÓMO PUEDES DEJAR QUE SE VAYA ASÍ?
YO, AL MENOS NO TE ABANDONARÉ.
MMM...
DESPUÉS DE QUE...
YASMELA. TE ACONSEJO DE QUE MANTENGAS LA BOCA CERRADA
SI NO QUIERES HACER SOLA EL LARGO VIAJE DE VUELTA A KHORASA.
PRÓXIMO EN ALAS DE DEMONIOS

FIN

EL RETRATO DEL BÁRBARO

"Ante un escritorio de marfil con incrustaciones de oro sentábase un hombre cuyas anchas espaldas y tez bronceada parecían hallarse fuera de lugar en aquel ambiente esplendoroso. Daba la impresión de estar más a tono en un lugar al aire libre, bajo el viento y los rayos del sol.
El menor movimiento de su cuerpo indicaba que sus músculos de acero dependían de un agudo cerebro, y que su coordinación era la de un guerrero innato. Nada de mesurado tenían sus ademanes, y a pesar de ello mostraba una serenidad perfecta, como la estatua de bronce. Cuando se desplazaba, no lo hacía con movimientos tensos o forzados, sino con la rapidez de un gran felino."

EL FÉNIX Y LA ESPADA (1932).

La de arriba, es la primera descripción realizada por **Robert E. Howard** del que se convertiría en su personaje más famoso, **Conan el Bárbaro**. En los sesenta años sucesivos, ésta y otras descripciones aparecidas en los relatos de las aventuras del Cimmerio familiarizaron a sus lectores con este gigantesco bárbaro, de piel oscurecida por el sol, volcánicos ojos azules y rostro sombrío marcado por innumerables y pequeñas cicatrices.
Partiendo de las historias de **Howard**, ilustradores como **Roy C. Krenkel** y **Frank Frazetta** (los cuales se encargaron a menudo de ilustrar los libros en los que aparecía **Conan**) fueron creando una imagen gráfica de **Conan**, representándolo como un titán de cabello negro y proporciones inhumanamente musculosas que se enfrentaba a montañas de enemigos o a pavorosos monstruos prehistóricos en las portadas de las novelas en las que aparecían sus aventuras.
Durante casi cuarenta años, éstas iban a ser las únicas representaciones gráficas de **Conan**, pero he aquí, que a principios de los años setenta, Marvel Comics decidió publicar las aventuras de **Conan el Bárbaro** en forma de colección mensual.
El comic-book es un género complicado. A caballo entre la literatura popular y el cine, el comic tiene sus propias pautas de narración, sus trucos y técnicas propias que hacen muy difícil que una adaptación de una obra de otro género, sea aceptada por los puristas, de la misma forma que es muy difícil adaptar a otro género una buena obra de comic. En los tebeos, las descripciones se suelen sustituir por dibujos, los diálogos a menudo se abrevian y muchas veces es muy difícil encontrar un equilibrio perfecto entre la palabra y la imagen, quedando a menudo supeditada una a la otra.
Adaptar las aventuras de **Conan el Bárbaro** al comic iba a suponer que sus autores acabarían enfrentándose a los problemas anteriormente citados. **Roy Thomas**, editor de Marvel por aquellos años y futuro guionista de la serie, supo encontrar a un dibujante adecuado para la tarea, **Barry Windsor-Smith**.
A principios de los años setenta, **Barry Smith** era un joven dibujante admirador de **Jack Kirby** que llevaba un par de años realizando números sueltos en colecciones como *The Uncanny X-Men*, *Nick Fury Agent of SHIELD* y *The Avengers*. **Barry** acababa de descubrir también a los ilustradores del movimiento pre-rafaelista del siglo XIX (como **Alphonse Mucha**) y comenzaba a desarrollar un estilo auténticamente preciosista en sus dibujos.
En todo caso en los primeros números de *Conan the Barbarian*, **Barry** creó la imagen de un bárbaro esbelto, de rostro juvenil que se movía con la gracia de un bailarín ruso a través de ornamentados jardines y ciudades enjoyadas. El **Conan** de **Barry Smith** era un personaje que se movía en un mundo mágico, lleno de ocultos jardines y salpicado con intrincados diseños. Se puede decir que este **Conan** es una de las aportaciones más originales al mundo del comic-book y acabó creando un auténtico culto entre los aficionados de principios de los setenta, que premiaron el trabajo de **Barry** con varios galardones.
Pero si hay una constante en el mundo del comic, ésta es que "los autores se van, las colecciones permanecen". **Barry Smith** dejó de dibujar *Conan the Barbarian* en el número 24 de la colección USA. Para sustituirlo, **Roy Thomas** eligió a un artista completamente diferente, **John Buscema**.
A diferencia de **Barry Smith**, cuya carrera a finales de los años sesenta y principios de los setenta puede calificarse de "meteórica", **John Buscema** era un veterano dibujante de comics con mucha experiencia a sus espaldas en los más diversos géneros (desde el comic del Oeste hasta el romance, pasando por adaptaciones de películas). Desde mediados de los años sesenta, **John Buscema** había estado dibujando superhéroes y ya había trabajado con **Roy Thomas** en *The Avengers* realizando una destacable labor en dicha colección.
John Buscema llegaba a **Conan** en la cima de su carrera como artista y durante la década y media siguiente sería el principal artista de esta colección, hasta el punto que los nombres de **Conan** y **John Buscema** están hoy en día indisolublemente ligados.
Desde un principio, la llegada de **John Buscema** a **Conan** supuso un cambio radical en la imagen del personaje. El Cimmerio ganó unos treinta kilos más de músculos, una mirada inquietante y una nariz rota en el curso de sólo un número de su colección. **Conan** era más "bárbaro" dibu-

jado por **John Buscema**. Los ambientes perdieron buena parte de su tono fantástico y elaborado, pero las historias ganaron un cierto aire de duro realismo, muy acorde con los relatos originales de **Conan.**

John Buscema se reveló como un auténtico maestro dibujando mujeres voluptuosas, villanos malencarados y gigantescas bestias prehistóricas. Nadie dibujaba los leones africanos como **John**, los osos de las cavernas parecían más terribles que nunca y las caras de algunos brujos estigios eran la expresión misma de la maldad. Otros artistas dibujarían algunas historias durante la permanencia de **John Buscema** como dibujante regular de la colección. Entre éstos hay algunos nombres importantes como: **Gil Kane, Neal Adams, Mike Ploog** y **Val Mayerick**. Pero si existía a lo largo de los años setenta y principios de los ochenta un "Rey" indiscutible de las aventuras gráficas del Bárbaro, éste era, sin lugar a dudas, **John Buscema**. Pero incluso un profesional tan incombustible como **Buscema** puede dejar una colección. En 1986, coincidiendo con el 25 aniversario de Marvel, **John Buscema** dejaba de dibujar *Conan the Barbarian* en su número 190, siendo sustituido por **Val Semeiks.**

Semeiks demostró ser un digno sucesor de **Buscema** en la colección. Junto a **James Owsley** realizaría algunas sagas que contribuirían a mantener y renovar el mito del Cimmerio. El **Conan** de **Semeiks** es todavía más grande que el de **Buscema**, tiene el rostro más amplio y la estatura mayor. **Semeiks** muestra también influencias de **Smith** a la hora de plasmar ambientes. Una vez más los detalles vuelven a ser importantes, sin llegar a los extremos de preciosismo de **Barry**, **Semeiks** consiguió conjugar en sus dibujos elementos de sus predecesores y continuó con la digna tradición de ilustradores del Bárbaro. En el número 219 de *Conan the Barbarian* se rompía la tradición de estabilidad de los equipos creativos que hasta ese momento había tenido la colección. Hasta ese momento, tres autores principales: **Barry Smith, John Buscema** y **Val Semeiks**, habían realizado la mayoría de los más de doscientos números de la colección. A partir del número 220 de *Conan the Barbarian* dejó de haber un dibujante fijo y se comenzaron a suceder diversos artistas: **Gary Kwapisz, Geoff Senior, Alfredo Alcalá, José Delbo** y **Dwayne Turner.**

El desfile de dibujantes y la falta de una sólida línea argumental hizo que muchos de los antiguos aficionados a **Conan** perdieran el interés por la colección y que subsiguientemente, Marvel decidiese que había llegado el momento de un relanzamiento de la misma. En el número 232 de *Conan the Barbarian* (172 de *Conan el Bárbaro*, **Forum**), **Ron Lim** iniciaba una saga destinada a narrar los primeros años de la vida de **Conan.** En su corta estancia en la colección (sólo la dibujaría hasta el número 235), **Ron Lim** intentó hacer un homenaje a los primeros números de **Barry Smith**, camino que también siguió el dibujante novel **Rodney Ramos** que sucedió por un número a **Lim**. De nuevo volvieron a verse espadas de pomos enjoyados y torres con cúpulas doradas en las páginas de *Conan the Barbarian*, lo malo era que las aventuras juveniles del bárbaro transcurrían, lógicamente en Cimmeria con lo que no resultaba del todo adecuado este tipo de aproximación artística.

A partir del número 237 de *Conan the Barbarian*, un nuevo dibujante se haría cargo de la colección durante un año, **Gary Hartle. Hartle** es uno de los nuevos profesionales de Marvel que había realizado previamente algunas historias de corte heroico en *Marvel Comics Presents* y *Thor* y que en principio resultaba una adecuada elección para ilustrar las aventuras del Cimmerio. **Hartle** tiene un estilo recargado, pero carece de la fuerza de **Buscema** y de la narrativa visual de **Barry Smith** o incluso de **Ron Lim**. Además, los números realizados por **Hartle** están entintados por **Mike DeCarlo** con lo que la expresividad de los personajes deja bastante que desear.

Pero en el número 248 USA de *Conan the Barbarian* se ha hecho cargo del apartado artístico de la colección un nuevo dibujante. **Mike Docherty** es un robusto motorista barbudo aficionado a la buena cerveza que lleva varios años dibujando en *The Savage Sword of Conan*. Su dibujo, algo tosco pero de gran fuerza expresiva es muy apropiado para narrar las bárbaras aventuras del Cimmerio y ha contribuido a que este número que tenéis ahora en vuestras manos (el 250 USA, 188 de **Forum**) sea realmente especial. Haciendo una rápida recapitulación de la colección en lo que al apartado artístico se refiere, *Conan el Bárbaro* ha sido un comic con unos equipos creativos muy estables. La larga etapa **John Buscema** y el hecho de que dibujantes como **Val Semeiks** y **Barry Smith** hayan hecho realmente muy pocos trabajos al margen de *Conan el Bárbaro*, han contribuido a hacer de este título un universo peculiar y un tanto al margen de la corriente principal del comic-book USA.

De todas formas, alcanzado ya su número 250 podemos afirmar que el **Conan** del comic seguirá siendo un enorme bárbaro de mirada feroz y abultados músculos que se mueve por ambientes más o menos sofisticados según sus nuevos dibujantes se atengan a las versiones dadas por los dos principales artistas de la colección, **John Buscema** y **Barry Smith.** Una imagen, al fin y al cabo, no demasiado alejada de la imaginada por **Robert E. Howard** por primera vez hace sesenta años cuando comenzó a escribir historias sobre un poderoso guerrero bárbaro que se movía a disgusto por los recargados salones de una civilización decadente.

Y es que hay imágenes tan poderosas que son capaces de atravesar la barrera del tiempo y de los géneros para acabar asentándose firmemente en las mentes colectivas de los aficionados. Larga vida pues a *Conan el Bárbaro* y que sus aventuras sean siempre tan gloriosas y emocionantes como lo han sido hasta ahora. ■ ***Roque González.***

EN ALGÚN LUGAR AL NORTE DE LAS DOS VECES MUERTA KUTCHEMES...
CONAN, ¿TIENE QUE RONCAR ASÍ TU OBESO AMIGO?
HOBB NO ES AMIGO MÍO, YASMELA.
ZULA Y RED SONJA SÍ LO SON, PERO DECIDIERON QUE PREFERÍAN DEJARNOS, ¿RECUERDAS?*
RRRRRRRON
*VER NÚMERO ANTERIOR
¡DESARME, DIRÁS! AUNQUE, EN CIERTO MODO, LOS ENVIDIO, SOBRE TODO A SONJA, SI SE DIRIGE A SU NATIVA HYRKANIA, MÁS ALLÁ DEL MAR DE VILAYET.
EN KHORAJA, NUNCA HE VISTO UNA EXTENSIÓN DE AGUA MAYOR QUE UN ESTANQUE DE OASIS.
TÚ HAS VISTO EL MAR INTERIOR, ¿NO? ¿Y EL OCÉANO DEL OESTE?
SÍ, PRINCESA, PERO NO CREAS QUE TODO SEA BELLEZA Y TRANQUILIDAD, Y OLAS ACARICIÁNDOTE LAS PIERNAS.
NO OBSTANTE, LA GENTE DEBE PODER DEDICARSE A OCUPACIONES PACÍFICAS EN ALGUNOS LUGARES.
SÉ, POR EXPERIENCIA, QUE POCOS PUEDEN VIVIR SU VIDA SIN SER MOLESTADOS, NO IMPORTA DÓNDE VIVAN...
RECUERDO UNA CIUDAD-ESTADO QUE ERA LA IMAGEN MISMA DE LA TRANQUILIDAD...
Y, SIN EMBARGO...
LA MENTE DE CONAN VUELA A OTRO LUGAR, UNA DÉCADA ANTES, CUANDO LA CAÍDA DE MAKKALET ANTE EL EJÉRCITO DEL PRÍNCIPE YEZDIGERD DE TURÁN AÚN ESTABA FRESCA EN SU MEMORIA...

CONAN EL BARBARO N.º 189. Publicación mensual de Editorial Planeta-De Agostini, S. A. Aribau, 185 08021-Barcelona. ISBN 84-395 0283-4 Es una realización de Comics Forum. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Director General: Carlos Fernandez. Director Editorial: Antonio Martin.
Copyright © 1991 Conan Properties, Inc. Copyright © 1992 Planeta-De Agostini, S. A. Reservados todos los derechos.
Este numero comprende el material del comic-book USA *Conan the Barbarian* Vol. 1 n.º 251 (XII/91) y sus personajes y caracteristicas son propiedad de Marvel Entertainment Group Inc., y se editan bajo licencia del mismo, de acuerdo con Promovip. Imprime. FORMATO 7. Maestro Juan Corrales, 82. Esplugas de Llobregat. Depósito legal M-2924-83. Distribuye. MIDESA. Carretera de Irun, Km. 13,350 (Variante de Fuencarral). 28004-Madrid. Tfno: (91) 662 10 00 (XI/92). Printed in Spain/Impreso en España.

EN LA PLAYA, LOS PESCADORES DE RAVENWERK SE APRESURAN A RECOGER SUS ÚTILES, MIENTRAS SE APAGA LA LUZ VESPERTINA.
RELÁJATE, OSSIAN. PRONTO CRUZAREMOS LOS MUROS DE LA CIUDAD
Y CON LA PESCA DE HOY AGUANTAREMOS OTRA SEMANA, QUIZÁ MÁS.
QUERRÍA SER TAN OPTIMISTA, YEMBA, PERO EL TIEMPO ES NUESTRO ENEMIGO.
¡TARIM! ¿NO PUEDEN APRESURARSE ESOS HOMBRES? ¡AQUÍ ESTAMOS PRÁCTICAMENTE INDEFENSOS!
OSSIAN, SI ESAS BESTIAS DEL DEMONIO APARECIESEN, NUESTROS CENTINELAS SE PARTIRÍAN LOS PULMONES PARA AVISARNOS
SÍ, QUIZÁ PERO TENGO LA SENSACIÓN...
AAAAAA
¡POR LOS DIOSES! ¡ESTÁN AQUÍ!
SE PONEN A CUBIERTO TRAS LAS ROCAS DE LOS FARALLONES COSTEROS...

EMPAPADOS EN LAS ALCALINAS AGUAS DEL VILAYET, SE ALZAN: MEDIO BESTIAS, MEDIO DEMONIOS
¡ERLIK NOS SALVE! ¡A LAS ESCALERAS!
SUS OJOS BRILLAN CON MALDAD SOBRENATURAL...
...Y SUS MÚSCULOS SON IMPULSADOS POR UNA NECESIDAD OBSESIVA...
SLASH
¡UNA SED DE SANGRE INAPLACABLE!
LA HORDA DE PESADILLA SURGE CON RAPIDEZ
Y A LOS PESCADORES...
...LAS ESCALERAS LES PARECEN IMPOSIBLEMENTE LEJANAS.
ARGH
¡OJOS DE ISHTAR!
EL CABALLO DE CONAN SE ENCABRITA CUANDO LOS GRITOS LLENAN LA PLAYA.
ALGUNOS NO LLEGAN A LA MITAD...

¡MALDITA SUERTE!
ESTA NOCHE CREÍA CENAR TRANQUILO GRACIAS A LA HOSPITALIDAD QUE SIN DUDA, LOS PESCADORES DARÍAN A UN FORASTERO
SOBRE TODO A UNO QUE SABE MANEJAR UNA ESPADA.
BUENO, PARECE QUE ME HABRÉ DE GANAR LA CENA
ESTA RED ME SERVIRÁ
¡CROM ME ENFRENTO A DEMONIOS!
LOS CASCOS DE MI CABALLO LOS HAN ALERTADO.
¡ESTO LES RETENDRÁ!
LAS FUERTES CUERDAS DE LA RED ATRAPAN A LA MAYORÍA...
...PERO NO A TODOS.

¡QUIETO, CABALLO!
O ESA BESTIA-DEMONIO.
WHINNEEE
¡BESTIA DE NEGRA SANGRE! ¡HAS MATADO A UN BUEN CABALLO NEMEDIO!
¡ME COSTÓ TODA UNA NOCHE DE DADOS CON UN CAPITÁN QUE NE-DIA A ASOS!
¡ESTO ES DE-MASIADO!
¡TE DES-TROZARÉ MIEMBRO POR MIEMBRO!
SKREEEEEEOO!
¡HUESOS DE CROM!
¡ES MÁS RARO QUE CUALQUIER HOMBRE QUE RECUERDE!
UN CUARTO DE MI-LLA MÁS ALLÁ...
¡DEPRISA, OSSIAN! ¡VAN A RETIRAR LAS ESCALERAS!
¡PUES NE TÚ, YELBA! ¡EL EX-TRANJERO CORRE PELI-GRO!
¡NOS DIO TIEM-PO PARA ESCA-PAR!
¡AHORA NO PUEDO ABANDONARLO!

¡CUIDADO, AMIGO! ¡TU FLANCO IZQUIERDO ESTÁ EXPUESTO!
¿QUIÉN DIABLOS...?
BUENO, AL MENOS HAY UN CARNERO, ENTRE TANTO BORREGO.
¿CREES QUE UN HOMBRE SE MIDE POR SU HABILIDAD PARA MATAR, BÁRBARO?
¿ESTOY ARRIESGANDO MI CUELLO POR ALGUIEN QUE PREFIERE FILOSOFAR A COMBATIR?
YO HALLO TIEMPO PARA AMBAS COSAS
¡BASTA! ¡ESAS MALDITAS BESTIAS SE RETIRAN!
PUES VAYAMOS A LAS ESCALERAS MIENTRAS AÚN PODEMOS
¡AHORA HABLAS UN IDIOMA QUE ENTIENDO!

LUEGO, LAS ANTORCHAS ILUMINAN LAS VENTANAS QUE FESTONEAN LAS ALTAS TORRES DE RAVENWERK...
ESTOY EN DEUDA CONTIGO, CONAN. NO SOMOS GUERREROS
SOMOS ARTESANOS. CONSTRUCTORES... PESCADORES
ES UN MILAGRO QUE EXISTÁIS. UN ANIMAL SIN COLMILLOS TIENE UNA CORTA VIDA.
SÍ, PERO CREO QUE, ALGÚN DÍA, LOS HOMBRES SE DIFERENCIARÁN DE LAS BESTIAS...
...Y GUIARÁN SUS ACTOS CON SUS CABEZAS Y CORAZONES
ASÍ QUE ERES UN SOÑADOR.
SUPONGO, AUNQUE PREFIERO CONSIDERARME UN INVENTOR. ESOS DIBUJOS SON MIS SUEÑOS...
PERO SON SUEÑOS BASADOS EN LA CIENCIA. ÉSA ES LA DEFINICIÓN DE "INVENCIÓN", ¿NO?
¿QUÉ?
ALGÚN DÍA, CONAN, CUANDO SE HALLE EL MATERIAL ADECUADO, LOS HOMBRES VOLARÁN COMO ÁGUILAS...
¿OSSIAN?
OH, SILVAS, ENTRA. HE MANDADO TRAER ALGO DE COMIDA, CONAN... AUNQUE SEA POCA RECOMPENSA.

TE OFRECERÍA MÁS, PERO NUESTRAS DESPENSAS CASI ESTÁN VACÍAS.
Y POR ESO FUISTES A PESCAR HOY, A PESAR DEL PELIGRO.
PERO, ¿POR QUÉ OS PERSIGUEN ESAS BESTIAS?
SOMOS CONSTRUCTORES DE NAVES, CONAN.
USAMOS LOS MEJORES CEDROS DE CORINTHIA
CONSTRUIMOS CUIDADOSAMENTE LAS NAVES QUE DISEÑO.
"PUEDEN DEJAR ATRÁS CUALQUIER NAVE PIRATA DEL VILAYET, Y MANTENER LA ESTABILIDAD EN LA TORMENTA"
¿HAS SIDO MARINO, CONAN? ¿SABES LO QUÉ ES PISAR LA CUBIERTA DE UNA NAVE VELOZ, MIENTRAS LA MAR ARRIBA EN TU DERREDOR?
SÍ, ESO SÍ ES LIBERTAD PERO DIVAGO.

"NUESTRO ÉXITO NO COMPLACIÓ A TODO EL MUNDO. UN HOMBRE DESPIADADO Y BESTIAL, UN CONSTRUCTOR DE NAVES RIVAL, LLAMADO DARIUS, CREYÓ QUE DEBÍA TENER EL CONTROL TOTAL DE LAS NAVES VENDIDAS EN EL VILAYET."
"ÉL NO PODÍA HACER NAVES MEJORES, Y TOMÓ LA ÚNICA DECISIÓN QUE SE LE OCURRIÓ A SU CEREBRO DE MOSQUITO:"
"MANDÓ A SUS MERCENARIOS A ARRASAR NUESTRA CIUDAD."
"DURANTE SEMANAS, GOLPEARON NUESTRAS MURALLAS CON SUS CATAPULTAS Y MÁQUINAS."
"PERO LOS MUROS RESISTIERON."
"TRAS ESO, DARIUS TOMÓ MEDIDAS DRÁSTICAS: CONTRATÓ A UN BRUJO DE KHITAI PARA PODER VENCERNOS CON MAGIA NEGRA."
"SE LLAMA SHUNG KUO, Y DICEN QUE ES UN COMEDOR DE LOTO."
"TRANSFORMÓ A LOS HOMBRES DE DARIUS EN SERES INFERNALES, MEDIO HOMBRES Y MEDIO BESTIAS. LOS MONSTRUOS CONTRA LOS QUE HAS LUCHADO HOY."
SU FUERZA Y RESISTENCIA ES LA DE DIEZ HOMBRES
NOS IMPIDEN SALIR DEL RECINTO, E IR A POR COMIDA.

NO TENEMOS ALIADOS. NOS VAN MATANDO DE HAMBRE.
TRANQUILO, OSSIAN, NO TODO ESTÁ PERDIDO.
HE VENCIDO A MONSTRUOS PEORES.
ESOS MONSTRUOS NO SON INVENCIBLES; MI ESPADA LOS PARTÍA CON FACILIDAD.
AAARRH
¡AMOR DE MITRA! ¡ESO HA SIDO EN LA TORRE DE GUARDIA!
¡LAS BESTIAS HAN ESCALADO LOS MUROS!
¿DÓNDE VAS, OSSIAN? ¡NO LLEVAS ARMAS!
¡ESTÁ MUERTO! ¡LE HAN CORTADO EL CUELLO!
ALGO ANDA MAL. ¿DÓNDE ESTÁN LOS DEMONIOS?
OSSSHIAN
OSSIAN SE GIRA, PERO

¡UUUUGH!
¡CROM! ¡EL HEDOR A BRUJERÍA ME DA NÁUSEAS!
¡DUERME CON ESO, DEMONIO!
¡CONAN! ¡DETRÁS TUYO!
¿CÓMO? ¿OTRO MÁS?
¡CONAN SE GIRA Y, CON EL MISMO MOVIMIENTO, DETIENE A LA CRIATURA ANTES DE QUE DÉ UN PASO!

¡QUE LOS TIBURONES DEVOREN TU PÚTRIDO CUERPO!
TUS CENTINELAS DEJAN MUCHO QUE DESEAR ¿EH? SANGRAS...
MÁS DE LO QUE TÚ VES, CONAN. MIS HOMBRES MUEREN UNO TRAS OTRO...
Y NO PUEDO HACER NADA PARA SALVARLOS.
CÚRATE ESA HERIDA Y ÚNETE A MÍ EN LAS COCINAS...
TENGO UN PLAN.
AMBOS HOMBRES ENTRAN, MIENTRAS LA NOCHE SE CIERRA TRAS ELLOS
LUEGO.
ERES RARO, BÁRBARO. ESTÁS HACIENDO EL TRABAJO DE UNA MUJER. YO NUNCA...
VIGILA TU LENGUA, O ME LA COMERÉ ESTOFADA
ME ALEGRO DE QUE OS QUEDE UNA BUENA RESERVA DE GRASA DE BALLENA
DA BUEN ACEITE DE LÁMPARA.
PERO EN SU ESTADO NATURAL TIENE OTROS USOS.
¿POR EJEMPLO?
DE CEBO Y ESTAS ESPINAS PUEDEN SER USADAS COMO ANZUELOS.

LOS BOSQUES DE CIMMERIA, EN INVIERNO, SON UN LUGAR OSCURO Y HELADO. LOS LOBOS NO HALLAN PRESAS.
Y AUNQUE SUELAN EVITAR A LOS HUMANOS, EL HAMBRE LOS CONVIERTE EN ANTROPÓFAGOS.
TENEMOS UN TRUCO PARA DESHACERNOS DE ELLOS.
TOMAMOS UNA ESPINA GRANDE Y FLEXIBLE Y LA DOBLAMOS. LUEGO LA METEMOS EN UN PEDAZO DE CARNE BLANDA.
"LAS HAMBRIENTAS BESTIAS SE TRAGAN LA CARNE DE UN BOCADO."
"Y, EN UNAS HORAS, SUS JUGOS GÁSTRICOS HAN DISUELTO EL PEDAZO..."
Y LA ESPINA VUELVE A SU FORMA ORIGINAL.
"EL LOBO NO TARDA EN MORIR."
CIMMERIO, TE INFRAVALORÉ.
ESTO PUEDE FUNCIONAR. ¡QUIZÁ NOS SIRVA!
ME DIVIERTE TU GRAN CONFIANZA.

MIENTRAS, EL MALVADO SUUNG LUU PASEA POR EL JARDÍN DE DARIS, ILUMINADO POR LA LUNA
LA LUZ DEL ALBA ¡AH, SI FUERA PINTOR!
SÍ, SÍ TENGO ALMA DE ARTISTA...
¡AH, AMIGUITO! ¿ESTÁS ANSIOSO POR MARCHARTE, AHORA QUE HAS LLEGADO?
INGENUO Y CONFIADO.
ME INSPIRAS. ERES COMO LA JUVENTUD...
Y FRÁGIL.
PERO ME ENTRETENGO DEMASIADO MIS BESTIAS HABRÁN DERROTADO YA A ESOS BLANDENGUES ARMADORES.
¡LA PELEA DE DARIS ES TAN INSIGNIFICANTE! NO SÉ CÓMO HE CAÍDO TAN BAJO PARA ACEPTAR UN TRABAJO TAN NIMIO.
¡AH! ME GUSTA DEMASIADO LA PIPA...
NO IMPORTA, NO IMPORTA AÚN ME QUEDA SUFICIENTE MAGIA PARA HACER QUE MEMOS COMO DARIS ME RESPETEN.
¡AH! EL GLOBO YA PARPADEA CON SU LUZ.

¡POR EL LINAJE DE KUEI, QUE EL OSO DE TAI-SHAN SE ABRA!
SÍ... VEO LOS ACANTILADOS DE RAVENWERK, PERO...
¡HUESOS DE MAKÚS! ¡ALGO VA MAL! ¡MIS ANIMALITOS SE RETUERCEN... ENVENENADOS, CREO!
¡YA NO PUEDEN NI TENERSE EN PIE!
¿QUIÉN HA OSADO...?
SOBRE EL MURO, JUNTO A OSSIAN, UN FORASTERO SATISFECHO. ¡ESE PERRO DEBE DE SER EL RESPONSABLE, MALDITA SEA SU ALMA!
¡POR LOS DIOSES, PAGARÁ! ¡TODOS PAGARÁN! ¡QUE MI CARNE ARDA EN LOS FUEGOS ETERNOS SI UN BÁRBARO SEMIDESNUDO SE OPONE A MI VOLUNTAD!

EN EL ASTILLERO DE RAVENWERK...
¿POR QUÉ NO TE QUEDAS? CUANDO TERMINE LA RECONSTRUCCIÓN, TENDREMOS QUE ENTRENAR A UN EJÉRCITO, Y NECESITAREMOS UN CAPITÁN.
NO, CONSTRUCTOR TU CIUDAD ES DEMASIADO TRANQUILA PARA MÍ.
NECESITO UNA HEDIONDA TABERNA, REPLETA DE MENTIROSOS Y ASESINOS.
A ESA GENTE SÍ LA ENTIENDO.
CADA UNO LO SUYO, CONAN
DESEARÍA PAGAR TU AYUDA CON ALGO MÁS QUE CON UNA MOCHILA DE VÍVERES.
ME HAN PAGADO MUCHO MENOS POR MUCHO MÁS. NO ME QUEJO.
HE OÍDO QUE SE LUCHA CERCA DE LAS ESTEPAS.
PERO NO VIVIRÁS PARA VERLO, BÁRBARO.
¡MADRE DE TODOS!
UNA OSCURA Y CORREOSA FIGURA OCULTA EL SOL MATINAL...
SI TENÉIS UN DIOS FAVORITO, ES HORA DE QUE OS ENCOMENDÉIS A ÉL, GUSANOS.

¡PUES PRONTO LO VAIS A VER!
EL MONSTRUO SE ALZA SOBRE UN HUMO EXTRAÑO, COMO SI LLEGASE DE UN PAISAJE DE PESADILLA.
¿OTRO DE LOS CONJUROS DE SHUNG KUU?
NO, CONAN, ME TEMO ALGO PEOR...
¡SÍ, PERRO, COMPRENDES LA REALIDAD AUNQUE DE NADA TE VA A VALER!
¡SOY SHUNG KUU... Y VOSOTROS PRONTO SERÉIS CARROÑA!
¿ESO QUE DESENFUNDAS ES UNA ESPADA, OSSIAN, O ME OFRECES UN PALILLO?
HABLA, HOMBRE.. NO TE OIGO
SHUNG KUU HIJO DE...

¡INSOLENTE! ¡TUS INSULTOS TE COSTARÁN EL SUFRIR MÁS!
¡ÁLZATE, PERRO, QUIERO VOLVER A APLASTARTE!
¡BASTA DE BRAVATAS, BRUJO!
¡LOS DE TU CLASE ME ABURREN CON SU LOCA CHÁCHARA!
AGH, BÁRBARO.
¿ESTÁS IMPACIENTE POR MORIR? MUY BIEN...
¡ME OCUPARÉ DE TI PRIMERO!
¡UUUGH!

¡CONAN...!
ESTOY VIVO... CREO. PERO ESE ¡UF!... DEMONIO ES MÁS FUERTE QUE NOSOTROS.
¡NO! TENEMOS UNA OPORTUNIDAD, PERO DEBEMOS COORDINARNOS.
¿CÓMO? ¡HABLA CLARO, AMIGO!
ESE ANDAMIO... ESTÁ MAL SUJETO. SI PODEMOS ATRAERLE DEBAJO...
VEO TU ESTRATEGIA...
¿CÓMO? ¿CREÉS PODER ESCAPAR DE MÍ?
¡GRACIAS A CROM. ES TAN BOBO QUE NOS SIGUE!
¡CORRE, CONAN... COMO NUNCA!
CORRO, PERO...

¡QUÉ? ¡MALDITO SEAS, OSSIAN...! ¡NO!
TONELADAS DE MADERA CORINTIA
¡...SE DESPLOMAN CON LA FUERZA DE UNA AVALANCHA!
¡OSSIAN, IDIOTA! ¿POR QUÉ TE SACRIFICAS?
EL CIMMERIO ES EMPUJADO POR LOS RESTOS QUE VUELAN...
...CEGADO POR NUBES DE POLVO.
PERO CUANDO SUS OJOS ESCRUTAN LA MONTAÑA DE MADERA Y PIEDRAS
...SEGUROS DE QUE EL CONSTRUCTOR DE NAVES NO HA ESCAPADO...
...VE...
¡EL POLVO SE ACLARA Y ALGO SE MUEVE!
¡OSSIAN!
¡ESTÁS VIVO! ¡TIENES MÁS VIDAS QUE UN GATO! ¡QUÉDATE QUIETO, TE SACARÉ!
¡UUUUUFF! ¿Y SHUNG KU? ¿CHA...?
ESTABA JUSTO DEBAJO. NADA PODRÍA SOBREVIVIR A ESE GOLPE.
PERO... ¿Y SI ALGO...?

¡CÁLLATE Y QUÉDATE QUIETO! ¿ESTÁS MAL HERIDO...?
¡TARIM, MIS PIERNAS! ¡NO!
APARTAOS, YO PUEDO AYUDARLE.
LA VOZ DE CONAN SE CORTA, CUANDO COMPRENDE LO QUE SUCEDE...
¡MAL, MUY MAL! ¡HABRÁ QUE SANGRARLE! SANGUIJUELAS, SÍ...
¡DEPRISA, UNA CAMILLA!
TU COMPASIÓN ES ENTERNECEDORA, CURANDERO.
PERO, ¿POR QUÉ LOS DE TU ESPECIE SIEMPRE ESPERAN A QUE PASE EL PELIGRO PARA OFRECER SU AYUDA?
DÉJALO EN PAZ, CONAN. ÉL SÓLO QUIERE...
SE HA DESMAYADO, MESOR.
NUNCA VOLVERÁ A CAMINAR, SEGURO. ¿VALÍA LA PENA, OSSIAN?
¿VALÍA LA PENA SACRIFICAR TU LIBERTAD POR UNA CIUDAD DE BONDADOSOS BOBOS Y COBARDES?
YA ES MEDIODÍA CUANDO CONAN SE VA
HAY POCOS HOMBRES A LOS QUE CONSIDERE SUS IGUALES. OSSIAN NO PODRÍA HABER LEVANTADO LA ESPADA O TENSADO EL ARCO DE CONAN, PERO ÉSTE LO CONSIDERA SU IGUAL...
UNA TRISTE SONRISA ABRE LOS LABIOS DEL BÁRBARO
QUIZÁ LAS PALABRAS DEL SOÑADOR HAYAN HECHO MELLA EN ÉL. QUIZÁ LA MENTE DE UN HOMBRE SOBREPASE SU FUERZA...
PUEDEN TULLIRLE EL CUERPO, PERO SU ESPÍRITU SE ALZARÁ...
¡... PARA VOLAR!

CONAN ACABA SU ENSOÑACIÓN Y YA CASI NO RECUERDA QUÉ PARTES HA NARRADO EN VOZ ALTA, Y CUÁLES PASARON SOLO POR SU MENTE...
CONAN.
¿YASMELA? CREÍA QUE YA DORMIRÍAS.
¡COMO SI PUDIERA DORMIRME MIENTRAS TÚ HABLAS DE DEMONIOS ALADOS Y DE BRUJOS KHITANOS!
¿SABES LO QUE LE PASÓ A ESE PESCADOR... A ESE OSSIAN?
¡MITRA, PREFERIRÍA MORIR ANTES QUE VIVIR SIN PODER CAMINAR!
HAY ALGO CURIOSO EN ESO.
AHORA DEBE SER UN POBRE INVÁLIDO.
YA CASI ME HABÍA OLVIDADO DE RAVENWERK CUANDO HACE UNO O DOS AÑOS LLEGUÉ A UNA TABERNA AL SUR DE
MIENTRAS BEBÍA ESCUCHÉ A UN BARDO QUE, CERCA, CANTABA SOBRE UNA CIUDAD DEL MAR INTERIOR
"...Y DE UN HOMBRE... UNA LEYENDA... QUE VUELA SOBRE SUS TORRES..."
"CON LAS ALAS QUE, DICEN, LE ROBÓ A UN DEMONIO."
"Y DICEN QUE, MIENTRAS VIVA, JAMÁS TOCARÁ EL SUELO... PUES AMA LOS CIELOS, EL VIENTO Y LA LIBERTAD DE VOLAR"
"POR SUPUESTO, SÓLO ERA UNA CANCIÓN"
PERO ESE SOÑADOR QUE VOLABA, DEL QUE CANTABA EL BARDO, SE LLAMABA... OSSIAN.
PRÓXIMO:
Los muertos de la noche viviente

Robert E. Howard - Petri Hiltunen

The Grey God Passes

Harmaan Jumalan hetki

historia extra

esta es una historia extra dentro de la epopeya de conan, pero decidí incluirla porque es una historia de robert e howard, cuyo personaje se parece mucho a conan, y cuya historia esta también adaptada a un comic de conan.

el crepusculo del dios gris - cómic

de robert e. howard, petri hiltunen

año 1014. las tribus celtas de irlanda unidas bajo el mandato del rey brian boru se enfrentan a los invasores vikingos ante los muros de dublín, en la llanura de clontarf. conn, antiguo guerrero, antiguo esclavo y hombre del rey llega a tiempo para unirse a la batalla y buscar venganza. en clontarf no solo se enfrentaron los celtas y los nórdicos, también fue el enfrentamiento entre el nuevo dios, el cristo blanco, con el dios pagano del norte, odín, el dios gris. reyes, príncipes guerreros, héroes, saqueadores, razas antiguas, las valquirias sobrevolando el campo de batalla y por encima de todos el viejo dios gris.

el dibujante finlandés petri hiltunen adapta fielmente el relato de robert e. howard "the grey god passes" al cómic. con trazo fino y detallista, hiltunen nos da una visión diferente de los mundos salvajes creados por howard. edificios, armas, vestimenta... todo fue investigado por el autor para alcanzar el máximo rigor histórico en su adaptación. si bien se trata de un acontecimiento histórico, en el relato de howard no faltan la fantasía y el horror que solía imprimir a muchas de sus obras. pero también hay héroes salvajes y combates desesperados. y sobre todo una recreación sangrienta y cuidada de la batalla de clontarf, que ocupa la mitad del libro. petri no solo es un gran dibujante de acción, sino que caracteriza a los personajes en apenas dos viñetas, con maestría y alto grado de detalle, tanto dibujando todos los eslabones de una cota de malla como enormes cantidades de personajes por viñeta. todo un lujo.

editado por nexus

Robert E. Howard - Petri Hiltunen

El Dios Gris Pasa

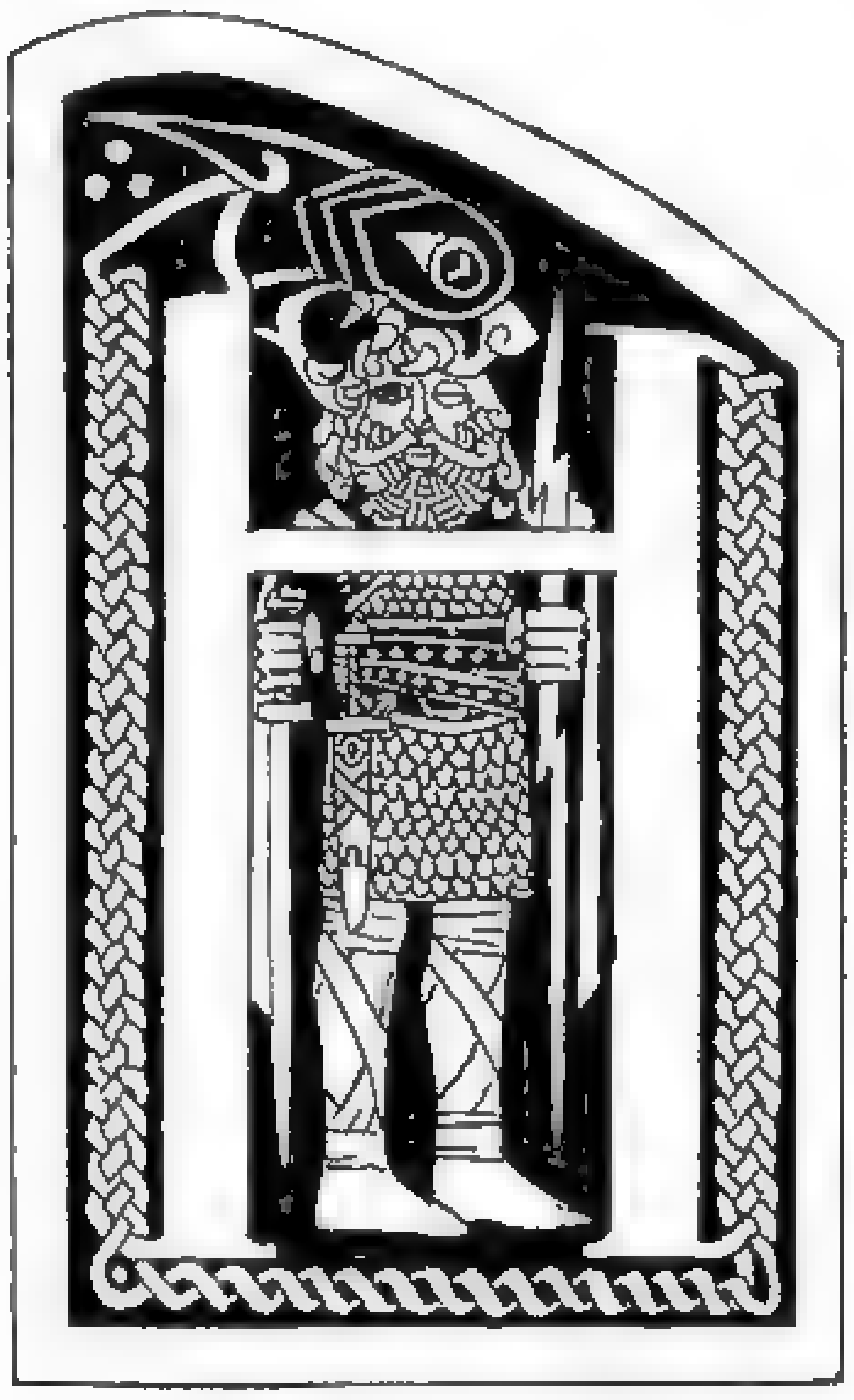
Harmaan Jumalan hetki

WSOY

Robert E. Howard - Petri Hiltunen

El Dios Gris Pasa

The Grey God Passes

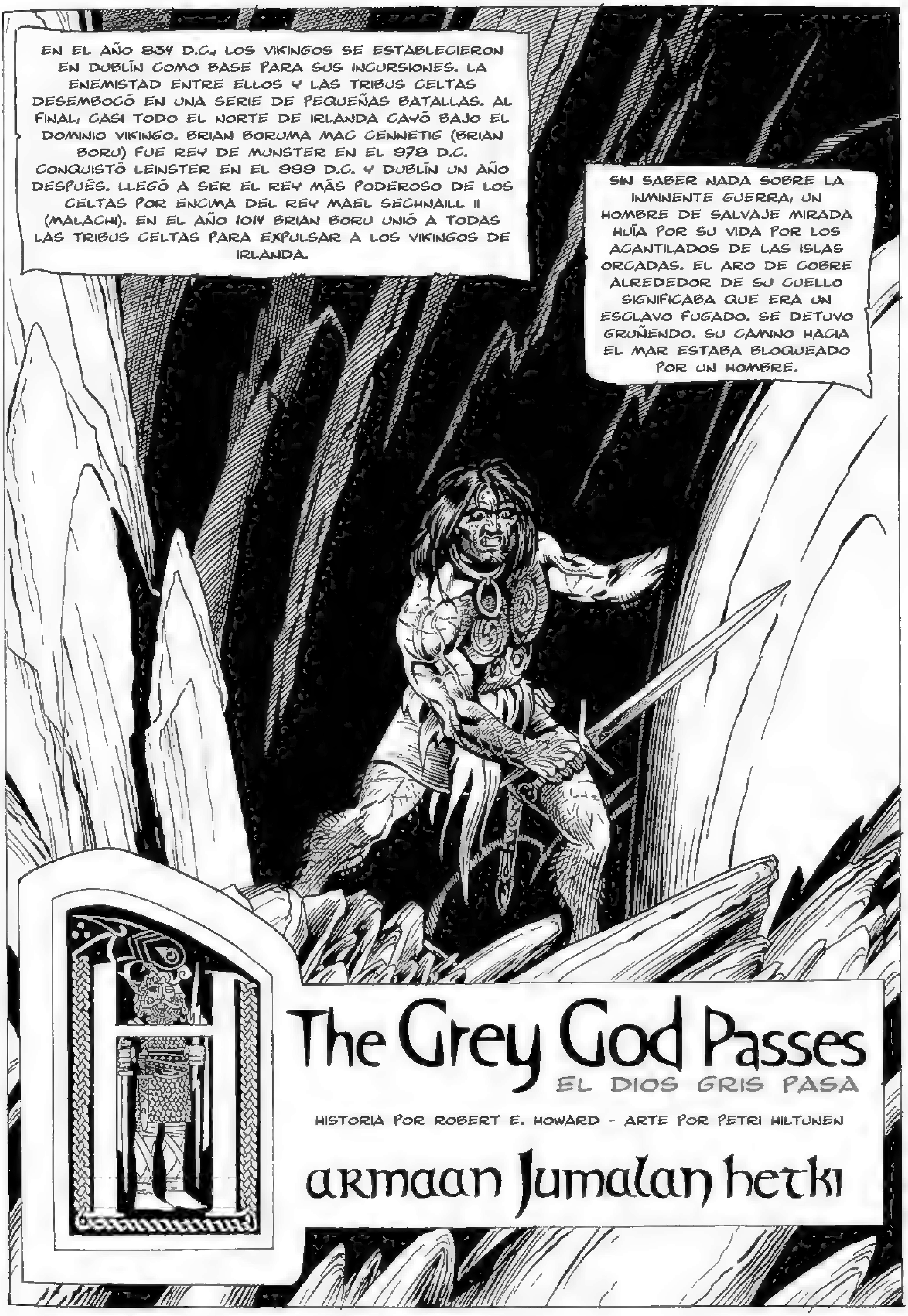


Harmaan Jumalan hetki

TEXT PROOFS & IMPROVEMENTS BY APACHE & HIS WONDERFUL SQUAW
RESTORATION & EDITS BY SIGGRAPH
LETTERING BY CG

NOVEMBER 2005

Werner Söderström Osakeyhtiö
Porvoo - Helsinki - Juva


EN EL AÑO 834 D.C., LOS VIKINGOS SE ESTABLECIERON EN DUBLÍN COMO BASE PARA SUS INCURSIONES. LA ENEMISTAD ENTRE ELLOS Y LAS TRIBUS CELTAS DESEMBOCÓ EN UNA SERIE DE PEQUEÑAS BATALLAS. AL FINAL, CASI TODO EL NORTE DE IRLANDA CAYÓ BAJO EL DOMINIO VIKINGO. BRIAN BORUMA MAC CENNETIG (BRIAN BORU) FUE REY DE MUNSTER EN EL 978 D.C. CONQUISTÓ LEINSTER EN EL 999 D.C. Y DUBLÍN UN AÑO DESPUÉS. LLEGÓ A SER EL REY MÁS PODEROSO DE LOS CELTAS POR ENCIMA DEL REY MAEL SECHNAILL II (MALACHI). EN EL AÑO 1014 BRIAN BORU UNIÓ A TODAS LAS TRIBUS CELTAS PARA EXPULSAR A LOS VIKINGOS DE IRLANDA.
SIN SABER NADA SOBRE LA INMINENTE GUERRA, UN HOMBRE DE SALVAJE MIRADA HUÍA POR SU VIDA POR LOS ACANTILADOS DE LAS ISLAS ORCADAS. EL ARO DE COBRE ALREDEDOR DE SU CUELLO SIGNIFICABA QUE ERA UN ESCLAVO FUGADO. SE DETUVO GRUÑENDO. SU CAMINO HACIA EL MAR ESTABA BLOQUEADO POR UN HOMBRE.
The Grey God Passes
EL DIOS GRIS PASA
HISTORIA POR ROBERT E. HOWARD - ARTE POR PETRI HILTUNEN
Harmaan Jumalan hetki

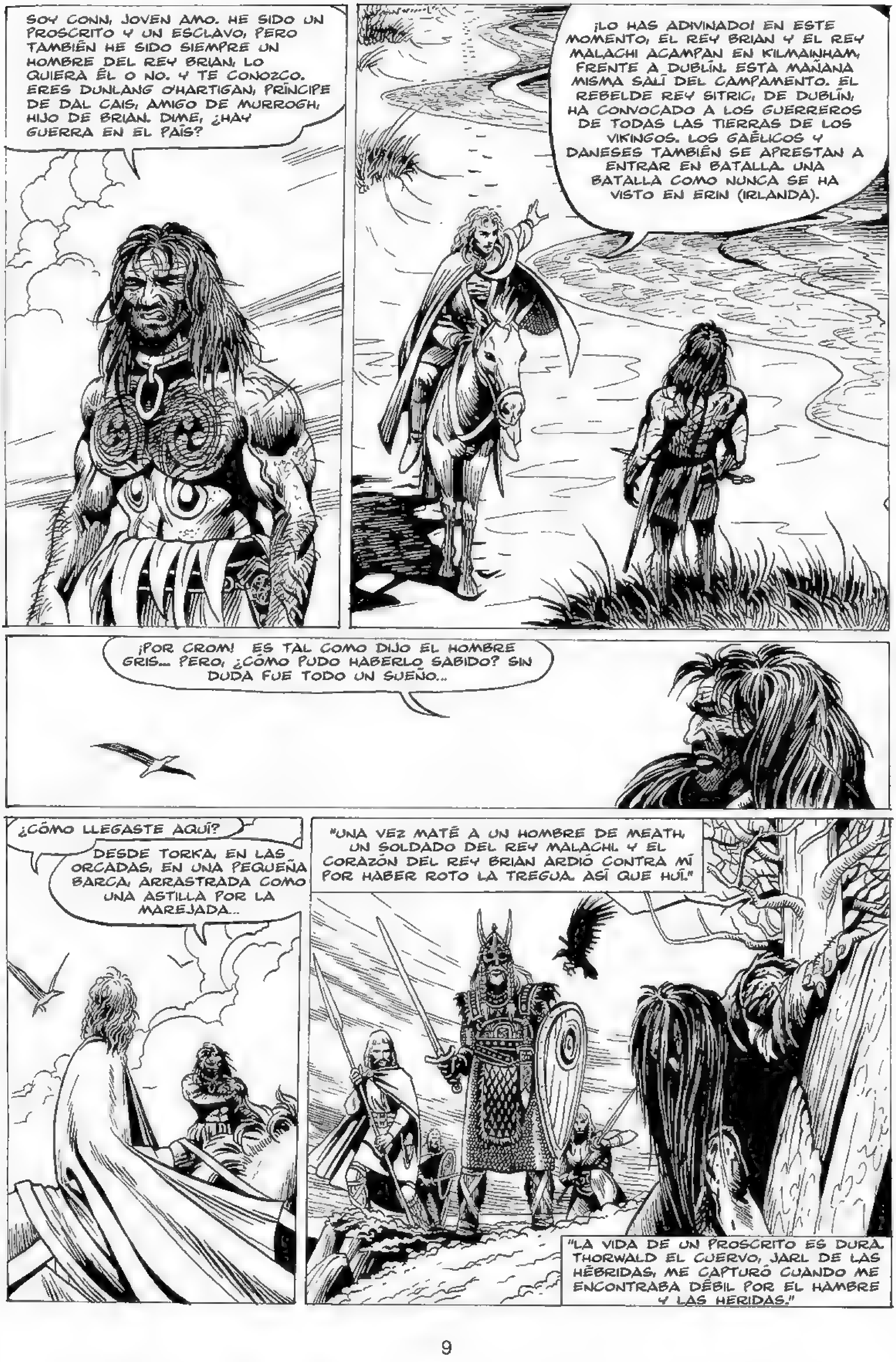
Y BIEN, CONN, ESCLAVO DE WOLFGAR, EL HIJO DE SNORRI, ¿ADÓNDE HUYES CON LA SANGRE DE TU AMO EN LAS MANOS?
NO TE CONOZCO NI SÉ CÓMO ME CONOCES TÚ. SI PRETENDES DETENERME, SILBA A TUS PERROS Y TERMINA DE UNA VEZ. ¡ALGUNOS DE ELLOS PROBARÁN ACERO ANTES DE QUE YO MUERA!
¡ESTÚPIDO!
NO SOY NINGÚN CAZADOR DE SIERVOS FUGITIVOS. CUESTIONES MÁS GRAVES SE AVECINAN. ¿QUÉ HUELES EN EL VIENTO DEL MAR?
SÓLO EL SALADO OLOR DEL MAR.
ES EL OLOR DE LA SANGRE. LOS VIENTOS TRANSPORTAN EL HEDOR DE CARNICERÍA Y ALARIDOS DE MATANZA.

HAY GUERRA EN TU PAÍS NATAL. LAS LANZAS DEL SUR SE HAN ALZADO CONTRA LAS ESPADAS DEL NORTE, Y HOGUERAS DE MUERTE ALUMBRAN LA TIERRA COMO SOL DE MEDIODÍA.
¿CÓMO PUEDES SABERLO?
HACE SEMANAS QUE NINGÚN BARCO ENTRA EN TORKA. ¿QUIÉN ERES? ¿DE DÓNDE VIENES? ¿CÓMO SABES ESAS COSAS?
¿NO OYES ACASO EL SONAR DE LAS FLAUTAS, EL ESTRÉPITO DE LAS HACHAS? ¿NO HUELES EL HEDOR A GUERRA QUE TRAE EL VIENTO?
YO NO. MUCHAS LEGUAS HAY DE TORKA HASTA ERIN, Y NO OIGO MÁS QUE EL VIENTO EN LOS DESPEÑADEROS Y LAS GAVIOTAS QUE CHILLAN SOBRE LOS PROMONTORIOS.
PERO SI HAY GUERRA, YO DEBERÍA ESTAR ENTRE LOS GUERREROS DE MI CLAN, AUNQUE EL REY MALACHI QUIERE MI VIDA, PORQUE MATÉ A UNO DE SUS HOMBRES EN UNA REYERTA.
ES EL ENCUENTRO MORTAL. ¡VENDRÁ AHORA EL SEGAR CABALLEROS, EL AMONTONAR REYES COMO EN UNA COSECHA! SOMBRAS GIGANTESCAS CRUZARÁN EL MUNDO... Y CAE LA NOCHE SOBRE ASGARD. OIGO LOS GRITOS DE GUERREROS MUERTOS DESDE HACE TIEMPO Y LOS AULLIDOS DE DIOSES OLVIDADOS SILBANDO EN EL VACÍO. CADA CRIATURA TIENE SU TIEMPO, Y HASTA LOS DIOSES TIENEN QUE MORIR...

¡LAS QUE ELIGEN A QUIENES VAN A MORIR! ¡CABALGAN EN EL CREPÚSCULO DEL NORTE! ¡LOS ALADOS CASCOS PISAN LAS NUBES VELOCES! ¡LA RED DEL DESTINO HA SIDO TEJIDA, ROTOS EL TELAR Y EL HUSO! ¡EL DESASTRE FINAL BRAMA SOBRE LOS DIOSES...! ¡Y CAE LA NOCHE SOBRE ASGARD! ¡LA NOCHE Y LAS TROMPAS DE RAGNAROK!

CONN ECHÓ A CORRER DESFILADERO ABAJO COMO UN HOMBRE PERSEGUIDO POR LOS DEMONIOS. Y UNA TEMEROSA MIRADA HACIA ATRÁS LE MOSTRÓ QUE ESE HOMBRE HABÍA CRECIDO MONSTRUOSAMENTE DE ESTATURA... Y QUE DE PRONTO ERA GRIS, COMO DE ENORME VEJEZ.

- CHAPTER TWO -
- CAPÍTULO DOS -
OH, SEÑORES DEL NORTE, VENIMOS AHORA, PARA COBRARNOS LA DEUDA, POR NUESTROS MUERTOS, NUESTROS ROTOS CORAZONES, NUESTROS HOGARES EN LLAMAS Y NUESTROS RECUERDOS CONSUMIDOS. LA SUERTE YA ESTÁ ECHADA JUNTO AL MAR PLOMIZO. CIEN AÑOS DE DOLOR E INJUSTICIA.. ¡LO PAGARÉIS CON SANGRE!
¿QUIÉN ERES TÚ, QUE LLEVAS LA ESPADA DE UN JEFE Y SIN EMBARGO TIENES ASPECTO DE HOMBRE SIN AMO Y EN TU CUELLO TIENES EL GRILLETE DE UN SIERVO?


SOY CONN, JOVEN AMO. HE SIDO UN PROSCRITO Y UN ESCLAVO, PERO TAMBIÉN HE SIDO SIEMPRE UN HOMBRE DEL REY BRIAN, LO QUIERA ÉL O NO. Y TE CONOZCO. ERES DUNLANG O'HARTIGAN, PRÍNCIPE DE DAL CAIS, AMIGO DE MURROGH, HIJO DE BRIAN. DIME, ¿HAY GUERRA EN EL PAÍS?
¡LO HAS ADIVINADO! EN ESTE MOMENTO, EL REY BRIAN Y EL REY MALACHI ACAMPAN EN KILMAINHAM, FRENTE A DUBLÍN. ESTA MAÑANA MISMA SALÍ DEL CAMPAMENTO. EL REBELDE REY SITRIC, DE DUBLÍN, HA CONVOCADO A LOS GUERREROS DE TODAS LAS TIERRAS DE LOS VIKINGOS. LOS GAÉLICOS Y DANESES TAMBIÉN SE APRESTAN A ENTRAR EN BATALLA. UNA BATALLA COMO NUNCA SE HA VISTO EN ERIN (IRLANDA).
¡POR CROM! ES TAL COMO DIJO EL HOMBRE GRIS... PERO, ¿CÓMO PUDO HABERLO SABIDO? SIN DUDA FUE TODO UN SUEÑO...
¿CÓMO LLEGASTE AQUÍ?
DESDE TORKA, EN LAS ORCADAS, EN UNA PEQUEÑA BARCA, ARRASTRADA COMO UNA ASTILLA POR LA MAREJADA...
"UNA VEZ MATÉ A UN HOMBRE DE MEATH, UN SOLDADO DEL REY MALACHI. Y EL CORAZÓN DEL REY BRIAN ARDIÓ CONTRA MÍ POR HABER ROTO LA TREGUA. ASÍ QUE HUÍ."
"LA VIDA DE UN PROSCRITO ES DURA. THORWALD EL CUERVO, JARL DE LAS HÉBRIDAS, ME CAPTURÓ CUANDO ME ENCONTRABA DÉBIL POR EL HAMBRE Y LAS HERIDAS."

"ME PUSO ESTE COLLAR AL CUELLO. DESPUÉS ME VENDIÓ EN TORKA A WOLFGAR, EL HIJO DE SNORRI, QUE ERA UN AMO CRUEL. YO HACÍA EL TRABAJO DE TRES HOMBRES Y, CUBRIENDO SU ESPALDA, MATABA CAMPESINOS COMO A PERROS CUANDO ÉL PELEABA CONTRA SUS VECINOS."
"A CAMBIO, ÉL ME DABA MENDRUGOS DE SU MESA, UN PISO DESNUDO DE TIERRA DONDE DORMIR Y PROFUNDAS CICATRICES EN MI ESPALDA. FINALMENTE YA NO PUDE SOPORTARLO MÁS."
"ME ABALANCÉ SOBRE ÉL Y LE APLASTÉ EL CRÁNEO CON UN LEÑO EN SU PROPIO SKALL*. DESPUÉS TOMÉ SU ESPADA Y HUÍ A LAS MONTAÑAS, YA QUE PREFERÍA CONGELARME O MORIR DE HAMBRE ANTES QUE MORIR A LATIGAZOS."
*UNA CASA VIKINGA.
"ALLÁ EN LAS MONTAÑAS... CREO QUE TUVE UN SUEÑO. VI A UN HOMBRE ALTO Y GRIS QUE HABLABA DE GUERRA EN ERIN, Y EN MI SUEÑO VI VALKIRIAS QUE CABALGABAN SOBRE LAS NUBES HACIA EL SUR."
"ES MEJOR MORIR AVENTURÁNDOSE EN EL MAR QUE DE HAMBRE EN LAS MONTAÑAS DE LAS ORCADAS. POR CASUALIDAD ENCONTRÉ UN BOTE DE PESCADOR, CON PROVISIÓN DE AGUA Y COMIDA Y ME DIRIGÍ A MAR ABIERTO."
"¡POR CROM! ¡NO SÉ COMO ESTOY AÚN CON VIDA! ANOCHE LA VENTISCA ME ATRAPÓ Y LUCHÉ CONTRA EL MAR HASTA QUE EL BOTE SE HUNDIÓ BAJO MIS PIES. DESPUÉS LUCHÉ CONTRA LAS OLAS, HASTA QUE MIS SENTIDOS ME ABANDONARON."

NADIE PUDO HABERSE SORPRENDIDO MÁS QUE YO CUANDO ESTA MADRUGADA ME ENCONTRÉ TENDIDO EN LA PLAYA COMO UN MADERO ARRASTRADO POR LAS AGUAS. DESDE ENTONCES ESTUVE TIRADO AL SOL, TRATANDO DE QUITARME DE LOS HUESOS EL FRÍO DEL MAR.
¡POR LOS SANTOS, CONN! ME GUSTA TU CARÁCTER.
¡OJALÁ LE GUSTE TAMBIÉN AL REY BRIAN!
¡VEN CONMIGO! YO HABLARÉ EN TU FAVOR. EL REY BRIAN TIENE COSAS MÁS IMPORTANTES EN QUE PENSAR QUE DESEAR TU SANGRE. LAS HUESTES ENEMIGAS AGUARDAN PREPARADAS PARA LA BATALLA.
ESTÁ BIEN. ¿LA BATALLA EMPEZARÁ MAÑANA?
AL REY BRIAN NO LE GUSTARÍA. LE DESAGRADA DERRAMAR SANGRE EN VIERNES SANTO, PERO QUIÉN SABE CUÁNDO CAERÁN SOBRE NOSOTROS LOS PAGANOS.
¿HAY UN BUEN NÚMERO DE GUERREROS CONGREGADOS?
MÁS DE VEINTE MIL DE CADA LADO; LAS NAVES-DRAGÓN OSCURECEN LA BAHÍA DE DUBLÍN.
"DESDE LAS ORCADAS VIENE EL JARL SIGURD, CON UN CUERVO EN SU ESTANDARTE."
"DEL DANELAGH, EN INGLATERRA, VIENE EL PRÍNCIPE AMLAFF, HIJO DEL REY DE NORUEGA, CON DOS MIL HOMBRES."
"DE LA ISLA DE MAN VIENE EL VIKINGO BRODIR CON VEINTE BARCOS REPLETOS DE GUERREROS."

"DESDE TODAS PARTES HAN ACUDIDO LAS HUESTES... DESDE LAS ORCADAS, LAS SHETLAND, LAS HÉBRIDAS... DESDE ESCOCIA, INGLATERRA, ALEMANIA Y LAS TIERRAS ESCANDINAVAS."
"DICEN NUESTROS ESPÍAS QUE SIGURD Y BRODIR TIENEN MIL HOMBRES, PROTEGIDOS CON MALLAS METÁLICAS DE LA CABEZA A LOS PIES, QUE COMBATEN EN UNA SÓLIDA CUÑA."
ES POSIBLE QUE A LOS DALCASIANOS LES RESULTE DIFÍCIL QUEBRAR ESA MURALLA DE HIERRO. SIN EMBARGO, SI DIOS ESTÁ CON NOSOTROS, VENCEREMOS.
"ADEMÁS DE OTROS JEFES Y GUERREROS, ESTÁN ANRAD EL RABIOSO..."
"HRAFN EL ROJO..."
"PLATT EL DANÉS..."
"THORSTEIN Y SU COMPAÑERO DE ARMAS, AASMUND..."

LOS MOTIVOS PARA ESTA NUEVA GUERRA ESTABAN PROFUNDAMENTE ARRAIGADOS: BRIAN BORU HABÍA LUCHADO CONTRA LOS VIKINGOS ANTES. EN EL 983 D.C. HABÍA CONQUISTADO LEINSTER, Y EN EL AÑO 1000 D.C., DUBLÍN, HACIENDO QUE LE PAGARAN IMPUESTOS. PARA GARANTIZAR LA PAZ, SE CASÓ CON UNA PRINCESA NORUEGA (KORMLADA, LA MADRE DEL REY DE DUBLÍN, SITRIC EL DE LA BARBA DE SEDA) Y ENTREGÓ A SU PROPIA HIJA A SITRIC PARA QUE FUERA SU ESPOSA. LA PAZ NO DURÓ MUCHO. EL HERMANO DE KORMLADA, EL PRÍNCIPE MAILMORA Y EL HIJO DE BORU, MURROGH, SE ODIABAN. EN EL 1013, EL MATRIMONIO DE BORU ACABÓ EN DIVORCIO Y MAILMORA ALZÓ A LEINSTER Y DUBLÍN EN REBELIÓN.

KORMLADA ES UNA CONSPIRADORA. ANTES DE BRIAN BORU, ESTUVO CASADA CON EL DANÉS AFLAFF CAURA, Y LUEGO CON EL REY MALACHI, PREDECESOR DE BRIAN. INCLUSO MALACHI SE DIVORCIÓ DE ELLA DEBIDO A SU GRAN "PERVERSIDAD".

¡EEVIN!
ME MANDASTE LLAMAR Y HE VENIDO...
¡HAS LLORADO!
CONN, QUE SUJETABA EL CORCEL, SINTIÓ UN SUPERSTICIOSO IMPULSO DE SALIR HUYENDO. CON SU FORMA ESBELTA, SU ABUNDANTE CABELLO DORADO Y SUS HONDOS OJOS MISTERIOSOS, EEVIN NO SE PARECÍA A NINGUNA MUCHACHA QUE ÉL HUBIERA CONOCIDO. EN TODO SU ASPECTO DIFERÍA DE LAS MUJERES TANTO NÓRDICAS COMO GAÉLICAS O CELTAS, Y CONN SUPO QUE FORMABA PARTE DE ESA RAZA MÍSTICA EN EXTINCIÓN QUE HABÍA OCUPADO EL PAÍS ANTES DE QUE LLEGARAN SUS PROPIOS ANTEPASADOS. ALGUNOS MIEMBROS DE ESA RAZA MORABAN TODAVÍA EN LO PROFUNDO DE SELVAS POCO FRECUENTADAS. ERAN LOS DE DANANS, LOS HECHICEROS, COMO LOS LLAMABAN LOS IRLANDESES. PARIENTES DE LAS HADAS.
¡DUNLANG! NO DEBES IR A LA BATALLA. ¡TENGO UN EXTRAÑO PRESENTIMIENTO Y SÉ QUE SI VAS A LA GUERRA, MORIRÁS!
VEN CONMIGO... ¡TE OCULTARÉ! TE ENSEÑARÉ CAVERNAS OSCURAS Y PURPÚREAS COMO LOS CASTILLOS DE LOS REYES DE LAS PROFUNDIDADES DEL MAR, Y SOMBREADAS SELVAS DONDE NADIE HA PUESTO PIE, SALVO MI GENTE.

"VEN CONMIGO, Y OLVIDA GUERRAS, ODIOS, ORGULLOS Y AMBICIONES, QUE NO SON MÁS QUE SOMBRAS SIN SENTIDO..."
"VEN Y APRENDE LOS ESPLENDORES DEL SUEÑO DE LUGARES REMOTOS, DONDE NO EXISTEN EL MIEDO NI EL ODIO, Y DONDE LOS AÑOS PARECEN HORAS DE ETERNO TRANSCURRIR."
¡EEVIN, AMOR MÍO! ME PIDES ALGO QUE NO PUEDO CUMPLIR. CUANDO MI CLAN VA A LA BATALLA, YO DEBO ESTAR JUNTO A MURROGH, AUNQUE ME ESPERE UNA MUERTE SEGURA. ¡TE AMO MÁS QUE A MI VIDA, PERO POR EL HONOR DE MI CLAN, ESO ES IMPOSIBLE!
YA ME LO TEMÍA.
VOSOTROS, LA "GENTE ALTA" SOIS COMO LOS NIÑOS... SIMPLES, ALOCADOS Y CRUELES. ESTE ES MI CASTIGO POR ENAMORARME DE TI. TUS TOSCAS MANOS MAGULLAN MI CARNE SUAVE Y TU TOSCO ESPÍRITU MALTRATA MI ALMA.
NO QUISIERA DAÑARTE, EEVIN.
TE HE TRAÍDO UN REGALO PARA LA BATALLA.
LO SÉ. LAS MANOS DE LOS HOMBRES NO FUERON HECHAS PARA TOCAR EL CUERPO Y EL CORAZÓN DELICADO DE UNA MUJER DEL PUEBLO DE LA OSCURIDAD. ES MI DESTINO. HE AMADO Y HE PERDIDO. MI VISIÓN ATRAVIESA LAS NIEBLAS DE LA VIDA. VEO DETRÁS DEL PASADO Y MÁS ALLÁ DEL FUTURO. IRÁS AL COMBATE Y LAS ARPAS TOCARÁN TU FUNERAL, Y EEVIN DE CRAGLEA LLORARÁ HASTA DISOLVERSE EN LÁGRIMAS QUE SE MEZCLARÁN CON EL FRÍO Y SALADO MAR.

TAL VEZ NO TE SALVE, SUSURRAN LOS FANTASMAS EN MI ALMA... PERO AUNQUE NO HAYA ESPERANZA, MI CORAZÓN ESPERA.
EEVIN, MIS HERMANOS SE REIRÁN DE MÍ SI ME ENVUELVO EN HIERRO, COMO UN DANÉS. ¿CÓMO PUEDE UN HOMBRE TENER PLENA LIBERTAD DE MOVIMIENTOS CARGANDO CON UNA PRENDA SEMEJANTE? DE TODOS LOS CELTAS, SÓLO TURLOGH DUBH USA COTA DE MALLA.
¿Y ES MENOS VALIENTE QUE LOS DEMÁS CELTAS? ¡OH, VOSOTROS LA GENTE ALTA SOIS ESTÚPIDOS! HACE UNA ETERNIDAD QUE LOS DANESES VESTIDOS DE HIERRO OS PISOTEAN CUANDO PODRÍAIS HABERLOS BARRIDO DEL PAÍS, DE NO SER POR VUESTRO ESTÚPIDO ORGULLO.
NO SOLAMENTE ORGULLO, EEVIN. ¿DE QUÉ SIRVE LA COTA DE MALLA O LA ARMADURA BLINDADA CONTRA EL HACHA DALCASIANA, QUE ATRAVIESA EL HIERRO COMO SI FUESE TELA?
UNA COTA DE MALLA DESVIARÍA LA ESPADA DE LOS DANESES, Y NI SIQUIERA UN HACHA DE LOS O'BRIEN PODRÍA DESGARRAR ESTA ARMADURA. MUCHO TIEMPO HA ESTADO EN LAS CAVERNAS DE MI PUEBLO, CUIDADOSAMENTE PROTEGIDA DEL POLVO.
"UN GUERRERO ROMANO LA USÓ MUCHO ANTES DE QUE LAS LEGIONES FUERAN RETIRADAS DE BRITANIA. EN UNA ANTIGUA GUERRA EN LA FRONTERA DE GALES. LA ARMADURA CAYÓ EN MANOS DE MI GENTE, QUE LA CONSERVÓ PORQUE FUE USADA POR UN GRAN PRÍNCIPE."
AHORA TE IMPLORO QUE LA USES TÚ, SI ME AMAS.

DUNLANG ACEPTÓ LA ARMADURA CON VACILACIÓN. ¿DE DÓNDE PROCEDÍA? O ¿POR QUÉ UN OFICIAL ROMANO LLEVÓ UN CASCO DE GLADIADOR? POCO DE ESO SABÍA DUNLANG QUE, COMO LA MAYORÍA DE LOS JEFES, NO SABÍA LEER NI ESCRIBIR, PUES EL SABER Y LA EDUCACIÓN ERA PARA MONJES Y SACERDOTES. ACEPTÓ LA ARMADURA SÓLO PORQUE AMABA A EEVIN.
SI ME QUEDA BIEN...
TE QUEDARÁ BIEN, PERO YA NO VOLVERÉ A VERTE CON VIDA.

- CHAPTER THREE -
- CAPÍTULO TRES
LA NOCHE HABÍA CAÍDO YA CUANDO CONN Y DUNLANG LLEGARON AL CAMPAMENTO CELTA, PERO LA LLANURA DE CLONTARF ESTABA ILUMINADA POR CIENTOS DE FOGATAS. LOS HOMBRES DEL PRÍNCIPE MAILMORA ESTABAN ACAMPADOS FRENTE A LAS MURALLAS DE DUBLÍN, Y AL OTRO LADO DE LA LLANURA, EN EL BOSQUE DE TOMAR, ESPERABAN LOS IRLANDESES.

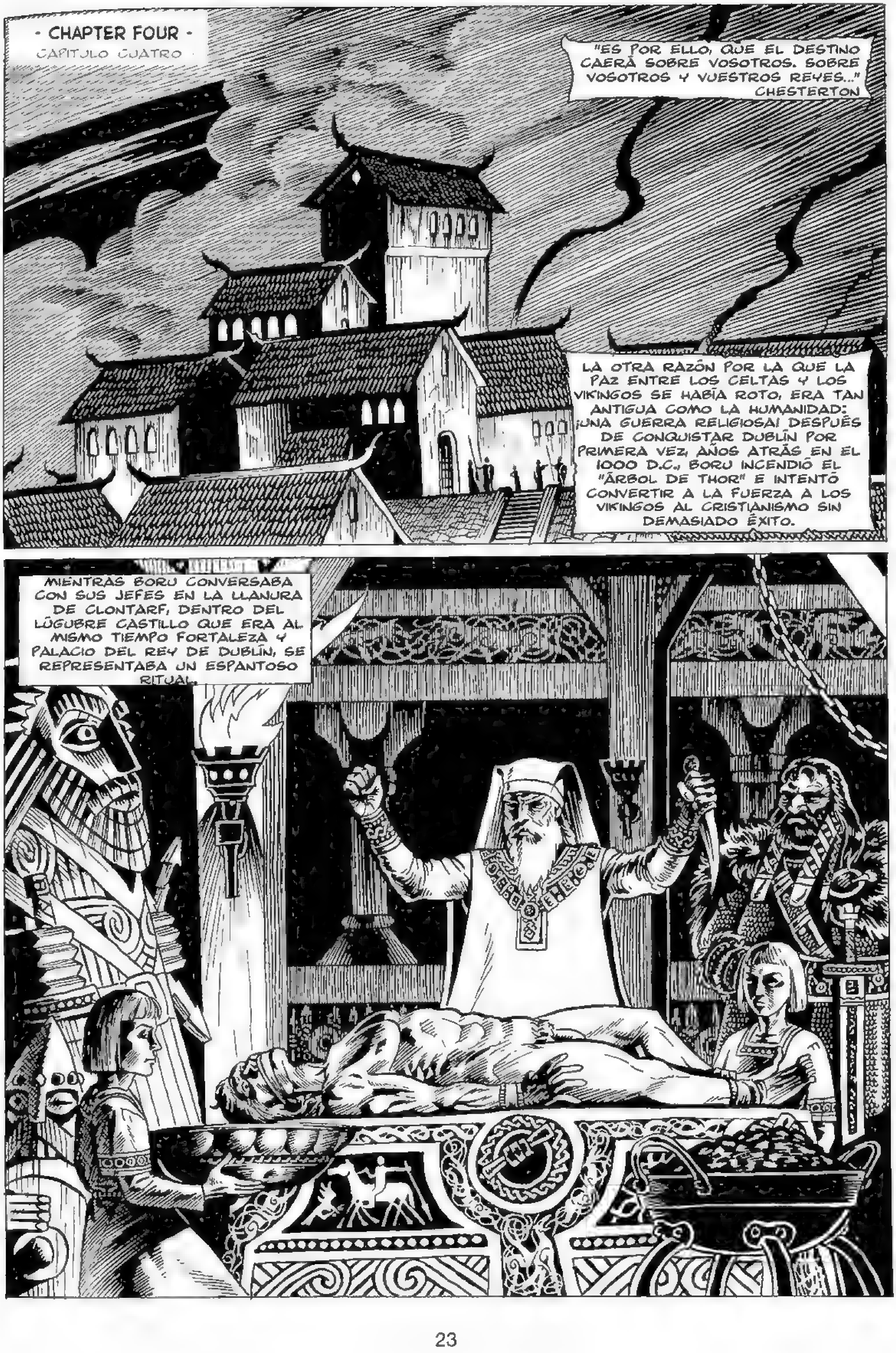
EL GRAN REY DE LOS CELTAS, BRIAN BORU, ESTABA SENTADO FRENTE A SU TIENDA RODEADO POR SUS LEALES JEFES. ALTOS GUERREROS, TIGRESCOS PRÍNCIPES, CON HEBILLAS DE ORO Y TÚNICAS BORDADAS. SUS OJOS AGUZADOS POR EL SOL, LOS VIENTOS Y LAS ALTURAS, Y SUS MANOS ENDURECIDAS POR EL COMBATE.

MURROGH, HIJO MAYOR DE BRIAN, ORGULLO DE TODA ERIN. UN GRAN GUERRERO CON GRANDES OJOS AZULES QUE NUNCA ESTABAN PLÁCIDOS, SINO QUE DANZABAN DE REGOCIJO, SE OPACABAN DE TRISTEZA O ARDÍAN DE FURIA.
TURLOGH, EL JOVEN HIJO DE MURROGH. QUINCE AÑOS DE EDAD E IMPACIENTE POR PROBARSE EN SU PRIMERA BATALLA.
Y ESTABA OTRO TURLOGH; SU PRIMO TURLOGH DUBH, APENAS UNOS AÑOS MAYOR, PERO QUE YA ERA DUEÑO DE TODA SU ESTATURA Y FAMOSO EN TODA IRLANDA POR SUS FRENÉTICAS CÓLERAS Y SU DESTREZA EN EL MORTÍFERO MANEJO DEL HACHA.
MAETHLA O'FAELAN, PRÍNCIPE DE DESMOND Y MUNSTER MERIDIONAL; Y SUS PARIENTES, LOS GRANDES SENESCALES DE ESCOCIA.
TAMBIÉN DE ESCOCIA, LENNOX Y DONALD MARLAINE.
Y ESTABAN DUNLANG O'HARTIGAN Y O'HYNE, JEFE DE CONNACHT.
PERO O'KELLY, PRÍNCIPE DE HYMANY, SE ENCONTRABA EN LA TIENDA DE SU TÍO, EL REY MALACHI.
ANCIANO ERA EL REY. BRIAN BORUMA MAC CENNETIG TENÍA YA SETENTA Y TRES AÑOS. TENÍA EL PELO GRIS, PERO SU CUERPO ERA AÚN FUERTE.
BORU ESTABA PREOCUPADO PORQUE EL REY MALACHI HABÍA ESCOGIDO PERMANECER EN SU PROPIO CAMPAMENTO, MONTADO ENTRE LOS HOMBRES DE MEATH Y LOS DALCASIANOS.

TAMPOCO DONAGH, HIJO DE BRIAN, SE HALLABA ENTRE LOS JEFES, YA QUE ESTABA EN EL CONDADO DE LEINSTER, LIDERANDO UNA ESCUADRA PARA ASOLAR LAS TIERRAS DE MAILMORA.
MI SEÑOR, HE AQUÍ UN HOMBRE AL QUE SE LE DECLARÓ PROSCRITO HACE MUCHO TIEMPO. HA SUFRIDO UN CRUEL CAUTIVERIO ENTRE LOS VIKINGOS, Y QUE ARRIESGÓ SU VIDA EN LA TEMPESTAD Y EL MAR PARA VOLVER Y COMBATIR BAJO TU ESTANDARTE. VINO DESDE LAS ORCADAS EN UNA BARCA, DESNUDO Y SOLO, Y EL MAR LO ARROJÓ A LA ARENA CASI SIN VIDA.
¡TÚ! SÍ, LE RECUERDO MUY BIEN. CONN, HAS VUELTO... ¡CON TUS MANOS MANCHADAS DE SANGRE!
SÍ, REY BRIAN. ES VERDAD QUE MIS MANOS ESTÁN ROJAS, PERO ANSÍO LAVAR LAS MANCHAS CON SANGRE DANESA.
¿TE ATREVES A PRESENTARTE ANTE MÍ? ¡ES A MÍ A QUIEN DEBES TU VIDA!

SÓLO ESTO SÉ, REY BRIAN: MI PADRE ESTUVO CONTIGO EN SULCOIT Y EN EL SAQUEO DE LIMERIC. ANTES DE AQUELLO TE SIGUIÓ EN TUS EXPEDICIONES Y FUE UNO DE LOS CATORCE GUERREROS QUE PERMANECIERON A TU LADO CUANDO EL REY MAHON, TU HERMANO, FUE A POR TI AL BOSQUE. MI ABUELO SIGUIÓ A MURKETAGH DE "LAS CAPAS DE CUERO", Y EL RESTO DE MI FAMILIA HA COMBATIDO CONTRA LOS DANESES DESDE LOS DÍAS DE THORGILS. TE HACEN FALTA FUERTES GUERREROS, Y ES MI DERECHO MORIR EN BATALLA CONTRA NUESTROS ENEMIGOS, EN LUGAR DE VERGONZOSAMENTE COLGADO DE UNA SOGA.
HAS HABLADO BIEN. TE DOY LA VIDA. TUS DÍAS DE PROSCRITO HAN TERMINADO. TAL VEZ EL REY MALACHI NO ESTÉ DE ACUERDO, YA QUE FUE UN HOMBRE SUYO A QUIEN MATASTE, PERO...
POR AHORA, QUE ASÍ SEA.
TENDREMOS QUE ESPERAR HASTA DESPUÉS DE LA BATALLA, QUE QUIZÁ SEA LA MUERTE PARA TODOS NOSOTROS.
CORTEMOS ESTO. YA ERES UN HOMBRE LIBRE.
NO HASTA QUE HAYA MATADO A THORWARLD EL CUERVO, QUE PUSO ESTE ARO EN MI CUELLO. LO USARÉ EN LA BATALLA COMO SEÑAL DE LUCHA SIN CUARTEL.
ESA QUE LLEVAS ES UNA NOBLE ESPADA, CAMPESINO.
SÍ, MI SEÑOR. MURKETAGH DE "LAS CAPAS DE CUERO" LA BLANDIÓ HASTA QUE EL DANÉS BLACAIR LO MATÓ EN ARDEE, Y QUEDÓ EN PODER DE LOS ENEMIGOS HASTA QUE YO LA ARRANQUÉ DEL CADÁVER DE WOLFGAR, EL HIJO DE SNORRI.
NO ES PROPIO QUE UN CAMPESINO TENGA LA ESPADA DE UN REY. QUE UNO DE LOS JEFES LA TOME Y QUE TE TRAIGA UN HACHA EN SU LUGAR.

SI ALGUIEN QUIERE ESTA ESPADA, SERÁ MEJOR QUE LO INTENTE USANDO ESE HACHA... ¡¿QUIÉN ES EL PRIMERO?!
TRANQUILÍZATE, HIJO MÍO. DEJA QUE CONSERVE SU ESPADA.
DE ACUERDO, CONSÉRVALA Y SÍGUEME MAÑANA EN LA BATALLA. YA VEREMOS SI LA ESPADA DE UN REY EN MANOS DE UN CAMPESINO PUEDE ABRIR UNA SENDA TAN ANCHA COMO LA ESPADA DE UN PRÍNCIPE.
MIS SEÑORES, QUIZÁ DIOS QUIERA QUE YO CAIGA EN LA PRIMERA EMBESTIDA... ESO NO LO SÉ.
PERO ESTA NOCHE, LAS CICATRICES DE LA ESCLAVITUD ME ARDEN PROFUNDAMENTE EN LA ESPALDA, Y NO ME QUEDARÉ ATRÁS CUANDO LAS LANZAS SE HAGAN ASTILLAS.


- CHAPTER FOUR -
CAPITULO CUATRO
"ES POR ELLO, QUE EL DESTINO CAERÁ SOBRE VOSOTROS. SOBRE VOSOTROS Y VUESTROS REYES..." CHESTERTON
LA OTRA RAZÓN POR LA QUE LA PAZ ENTRE LOS CELTAS Y LOS VIKINGOS SE HABÍA ROTO, ERA TAN ANTIGUA COMO LA HUMANIDAD: ¡UNA GUERRA RELIGIOSA! DESPUÉS DE CONQUISTAR DUBLÍN POR PRIMERA VEZ, AÑOS ATRÁS EN EL 1000 D.C., BORU INCENDIÓ EL "ÁRBOL DE THOR" E INTENTÓ CONVERTIR A LA FUERZA A LOS VIKINGOS AL CRISTIANISMO SIN DEMASIADO ÉXITO.
MIENTRAS BORU CONVERSABA CON SUS JEFES EN LA LLANURA DE CLONTARF, DENTRO DEL LÚGUBRE CASTILLO QUE ERA AL MISMO TIEMPO FORTALEZA Y PALACIO DEL REY DE DUBLÍN, SE REPRESENTABA UN ESPANTOSO RITUAL.

¿QUÉ PUEDES VER EN EL FUTURO?
HACE CINCUENTA AÑOS QUE SIRVO A ODÍN. CINCUENTA AÑOS QUE ADIVINO EN CORAZONES AMPUTADOS, PERO NUNCA VI PRESAGIOS COMO ESTOS. ¡ESCUCHA MIS PALABRAS, BRODIR! SI NO COMBATES EN VIERNES SANTO, COMO LO LLAMAN LOS CRISTIANOS, TU HUESTE SERÁ TOTALMENTE DERROTADA Y MORIRÁN TODOS TUS JEFES. SI COMBATES EN VIERNES SANTO, EL REY BRIAN MORIRÁ... PERO SALDRÁ VENCEDOR.
¡DEMONIOS DEL MAR!
NO PUEDO ENCONTRAR EL SENTIDO A LOS SIGNOS... Y SOY EL ÚLTIMO DE LOS SACERDOTES DEL CÍRCULO LLAMEANTE, QUE APRENDIERON LOS OSCUROS SECRETOS DE THORGILS. VEO BATALLA Y MATANZA... Y ALGO MÁS... SILUETAS GIGANTESCAS Y TERRIBLES QUE ACECHAN MONSTRUOSAMENTE ENTRE LAS NIEBLAS.
¡BASTA DE TONTERÍAS! SI MUERO, ME LLEVARÉ A BRIAN CONMIGO AL HELHEIM. MAÑANA ATACAREMOS A LOS CELTAS, ACABE DE UNA MANERA U OTRA.

¿QUE HA DICHO EL SACERDOTE, BRODIR?
SI NO LUCHAMOS MAÑANA, PERDEREMOS.
SI COMBATIMOS, BRIAN VENCERÁ, PERO MORIRÁ. COMBATIREMOS... SEGÚN ME CUENTAN MIS ESPÍAS, DONAGH SE HALLA FUERA DEL CAMPAMENTO, ASOLANDO LAS TIERRAS DE MAILMORA.
HEMOS ENVIADO ESPÍAS A MALACHI, QUE TIENE UN ANTIGUO RENCOR CONTRA BRIAN, INSTÁNDOLE A ABANDONAR AL REY... O POR LO MENOS A QUEDARSE A UN LADO SIN AYUDAR A NINGUNO DE NOSOTROS. LE HEMOS OFRECIDO CUANTIOSAS RECOMPENSAS Y LAS TIERRAS DE BRIAN PARA GOBERNARLAS. ¡JA! ¡QUE CAIGA EN NUESTRA TRAMPA! NO RECIBIRÁ DE NOSOTROS ORO, SINO UNA ESPADA ENSANGRENTADA. ¡ANIQUILADO BRIAN NOS OCUPAREMOS DE MALACHI Y LO PISOTEAREMOS EN EL POLVO! PERO PRIMERO BRIAN.
¡TRÁEME SU CABEZA! ¡LA COLGARÉ SOBRE NUESTRO LECHO NUPCIAL!
HE OÍDO EXTRAÑAS HISTORIAS. SIGURD HA ESTADO FANFA-RRONEANDO MIENTRAS SE EMBORRACHABA.
KORMLADA TEMÍA A BRODIR. DESDE SU INFANCIA SABÍA TRATAR A LOS HOMBRES PARA QUE REALIZASEN SUS DESEOS, PERO LAS ACCIONES DE BRODIR NO PODÍA CONTROLARLAS.
¿QUÉ HA DICHO SIGURD?

CUANDO TU HIJO SITRIC ACUDIÓ A MÍ EN LA ISLA DE MAN, JURÓ QUE SI LE AYUDABA ME SENTARÍA EN EL TRONO DE IRLANDA, CONTIGO COMO REINA. AHORA ESE LOCO BORRACHO DE LAS ORCADAS, SIGURD, SE JACTA CUANDO BEBE DE QUE SE LE HA PROMETIDO LA MISMA RECOMPENSA.
TONTERÍAS DE BORRACHOS...
¡MIENTES, PUTA! ¡NACISTE PARA SEDUCIR A LOS HOMBRES Y LLEVARLOS A LA RUINA! ¡PERO NO DEJARÁS EN RIDÍCULO A BRODIR DE MAN!
¡ESTÁS LOCO! ¡SUÉLTAME O LLAMARÉ A MIS GUARDIAS!
¡ADELANTE!
¡LLÁMALOS Y CORTARÉ SUS CABEZAS! ¡TRAICIÓNAME AHORA Y LA SANGRE CORRERÁ COMO RÍOS POR LAS CALLES DE DUBLÍN! ¡POR THOR! ¡A BRIAN NO LE QUEDARÁ CIUDAD PARA INCENDIAR!
MAILMORA, SITRIC, SIGURD, AMLAFF... ¡A TODOS LOS DEGOLLARÉ, Y A TI TE COGERÉ DE TU RUBIO PELO Y TE ARRASTRARÉ DESNUDA HASTA MI BARCO! ¡LLÁMALOS SI TE ATREVES!

¡PROMETISTE A SIGURD LO MISMO QUE A MÍ, SABIENDO QUE NINGUNO DE NOSOTROS ARRIESGARÍA LA VIDA POR MENOS!
¡NO! ¡NO!
¡LO JURO POR EL ANILLO DE THOR!
¡¡AARGH!! ¡SÍ! ESTÁ BIEN... ¡SE LO PROMETÍ! ¡SUÉLTAME!
¡AJÁ! NOS PROMETISTE A LOS DOS LO MISMO
PERO CUMPLIRÁS LA PROMESA QUE ME HICISTE... ¡O MÁS TE VALDRÁ NO HABER NACIDO! ¡EL TRONO DE IRLANDA NO ES NADA COMPARADO CON MI LUJURIA! ¡SI YO NO PUEDO TENERTE, NADIE MÁS TE TENDRÁ!
¿Y QUÉ PASARÁ CON SIGURD?
MORIRÁ EN LA BATALLA... O DESPUÉS DE ELLA.
¡MAGNÍFICO! ¡ES A TI A QUIÉN AMO, BRODIR! ¡SÓLO SE LO PROMETÍ A SIGURD PORQUE NO HABÍA OTRA FORMA DE QUE ME HUBIERA AYUDADO!
¡¿QUE ME AMAS?! TÚ SÓLO TE AMAS A TI MISMA... Y A NADIE MÁS. ¡PERO CUMPLIRÁS LO QUE ME PROMETISTE O VIVIRÁS PARA LAMENTARLO!

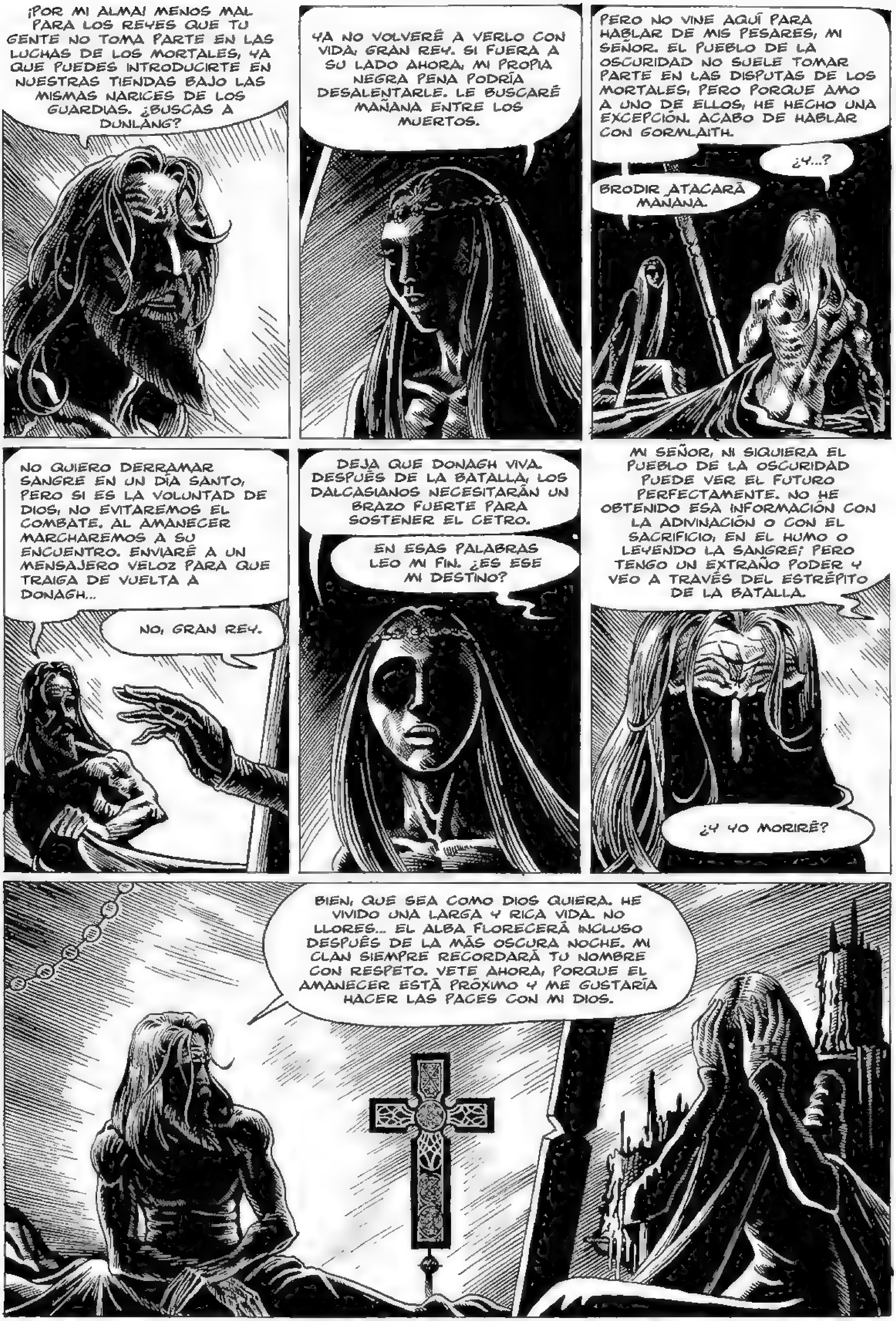
¡OJALÁ CAIGAN LOS DOS EN EL PRIMER ATAQUE! SI UNO DE LOS DOS SOBREVIVE, QUE SEA ESE ALTO IMBÉCIL DE SIGURD... CREO QUE SERÍA UN MARIDO MÁS FÁCIL DE MANEJAR QUE ESE SALVAJE DE NEGRA CABELLERA.
SI SOBREVIVE A LA BATALLA, TENDRÉ QUE CASARME CON ÉL, PERO ¡POR THOR!, QUE NO SE SENTARÁ MUCHO TIEMPO EN EL TRONO DE IRLANDA... ¡LO ENVIARÉ AL HELHEIM, JUNTO CON BRIAN!
HABLAS COMO SI EL REY BRIAN YA ESTUVIERA MUERTO.
¡EEVIN!
¡APÁRTATE, BRUJA! ¡NO INTENTES HECHIZARME! ¿CÓMO HAS ENTRADO EN MI PALACIO?
¿CÓMO PASA LA BRISA ENTRE LOS ÁRBOLES? ¿QUÉ TE HA DICHO BRODIR ANTES DE MI LLEGADA?
¡SI ERES UNA HECHICERA, TENDRÍAS QUE SABERLO SIN HACER PREGUNTAS!
SÍ, LO SÉ. LO LEO EN TU PROPIA MENTE. HA CONSULTADO EL ORÁCULO DEL PUEBLO DEL MAR... SANGRE Y UN CORAZÓN ARRANCADO... TE HA DICHO QUE ATACARÁ MAÑANA.

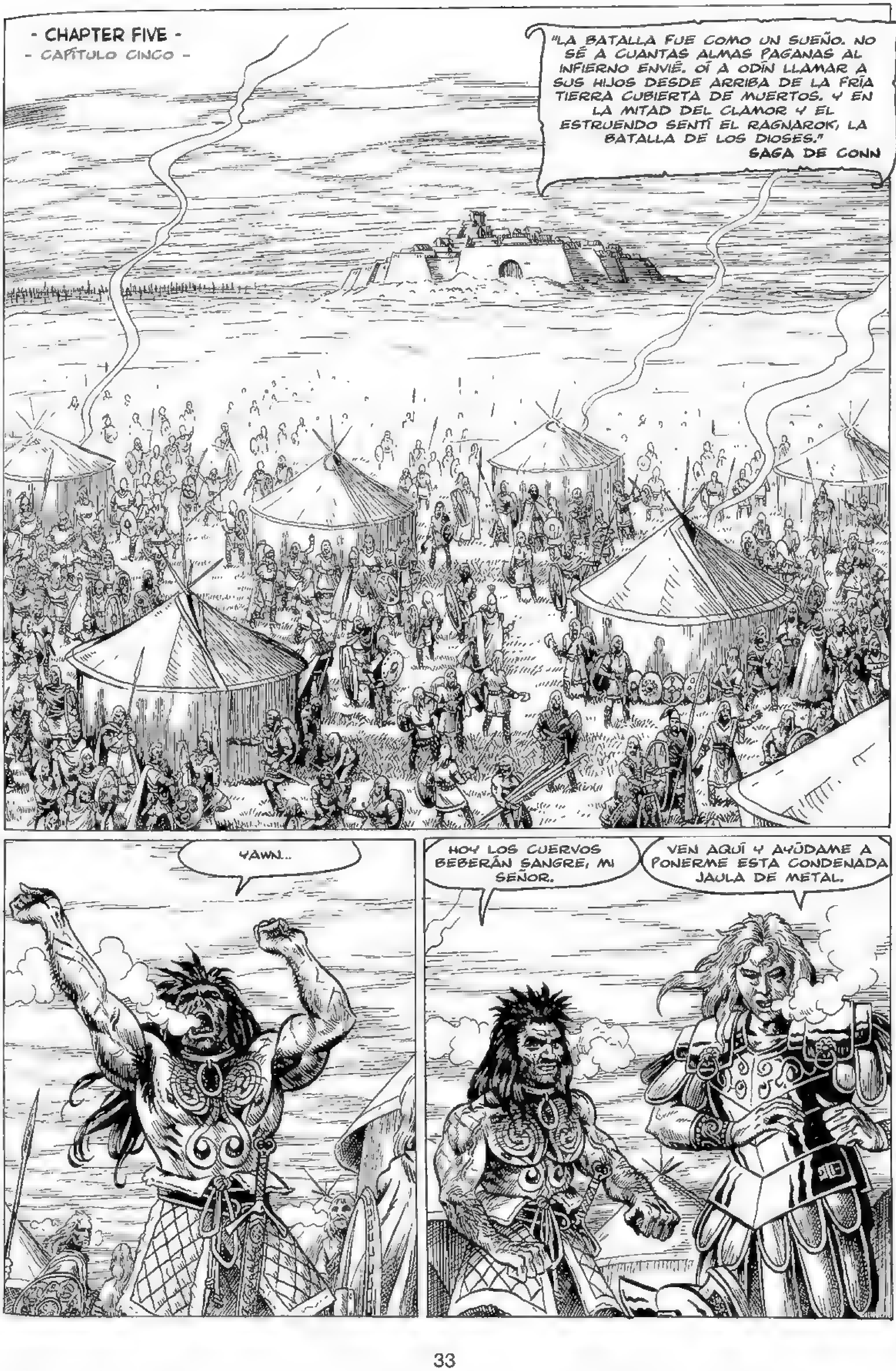
¿QUIÉN ESTÁ AQUÍ?
LO SABES TAN BIEN COMO YO.
SITRIC, SIGURD, BRODIR...
NO, ES OTRO. LO CONOZCO DESDE HACE TIEMPO... ¡SIENTO SU PRESENCIA!
TRAE CONSIGO EL FRÍO DEL NORTE, EL ESCALOFRIANTE AROMA DEL MAR HELADO...
HE SERVIDO A ODÍN POR CINCUENTA AÑOS. Y NUNCA ANTES HABÍA VISTO SEÑALES SEMEJANTES.
ODÍN ME IMPUSO SU MARCA HACE MUCHO TIEMPO EN UNA NOCHE DE HORROR. AHORA MIS AÑOS CAEN COMO HOJAS MARCHITAS Y MI TIEMPO SE ACERCA A SU FIN.

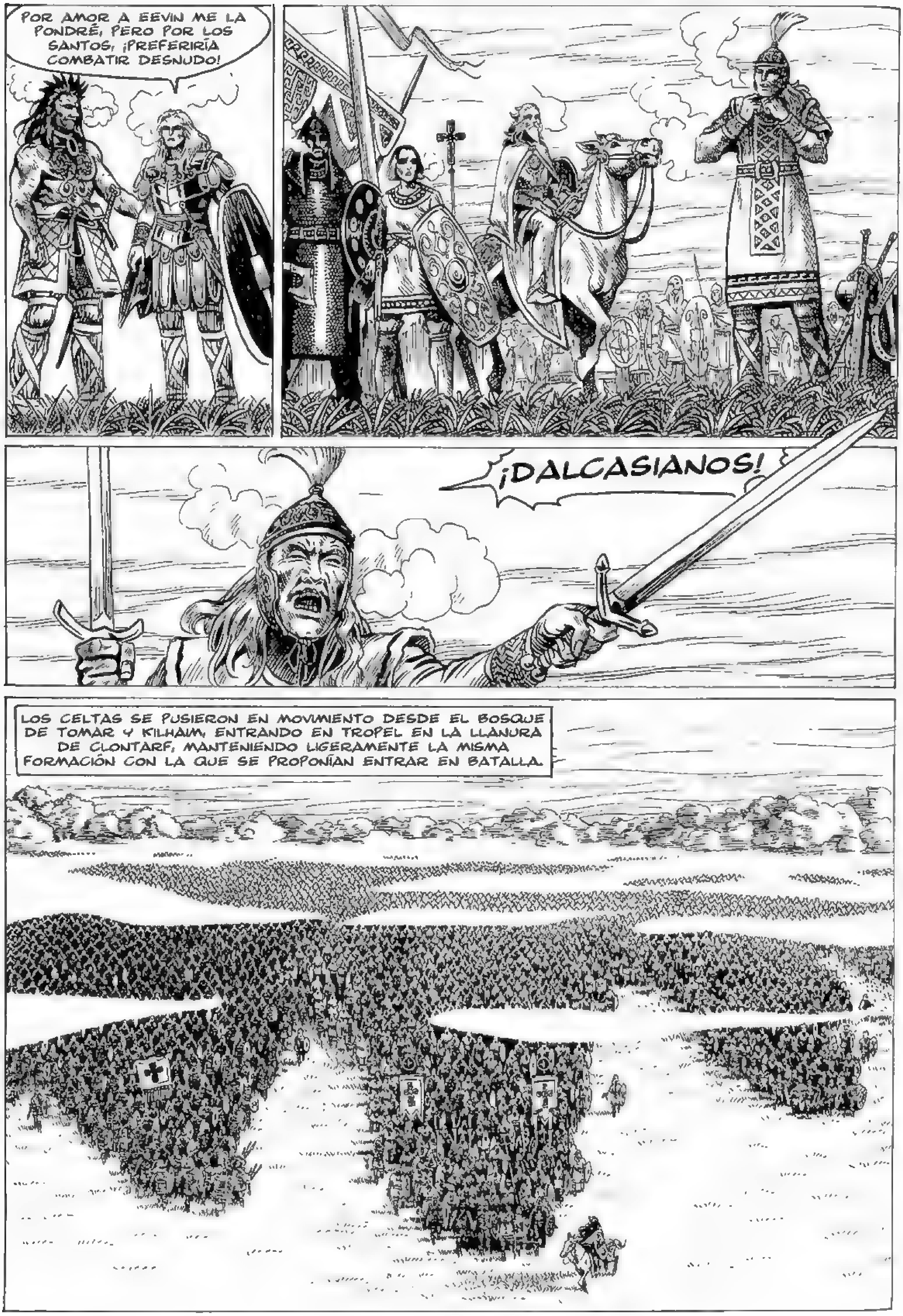
UNO TRAS OTRO, HE VISTO DESPLOMARSE LOS ALTARES DE ODÍN. SI LOS CRISTIANOS GANAN LA BATALLA, LOS DÍAS DE ODÍN HABRÁN TERMINADO. PUEDE QUE HOY HAYA OFRECIDO MI ÚLTIMO SACRIFICIO...
¡¿Y NO ES APROPIADO QUE ACOMPAÑES A ESA ÚLTIMA ALMA SACRIFICADA... AL REINO DE TU SEÑOR?!
AAAARRR

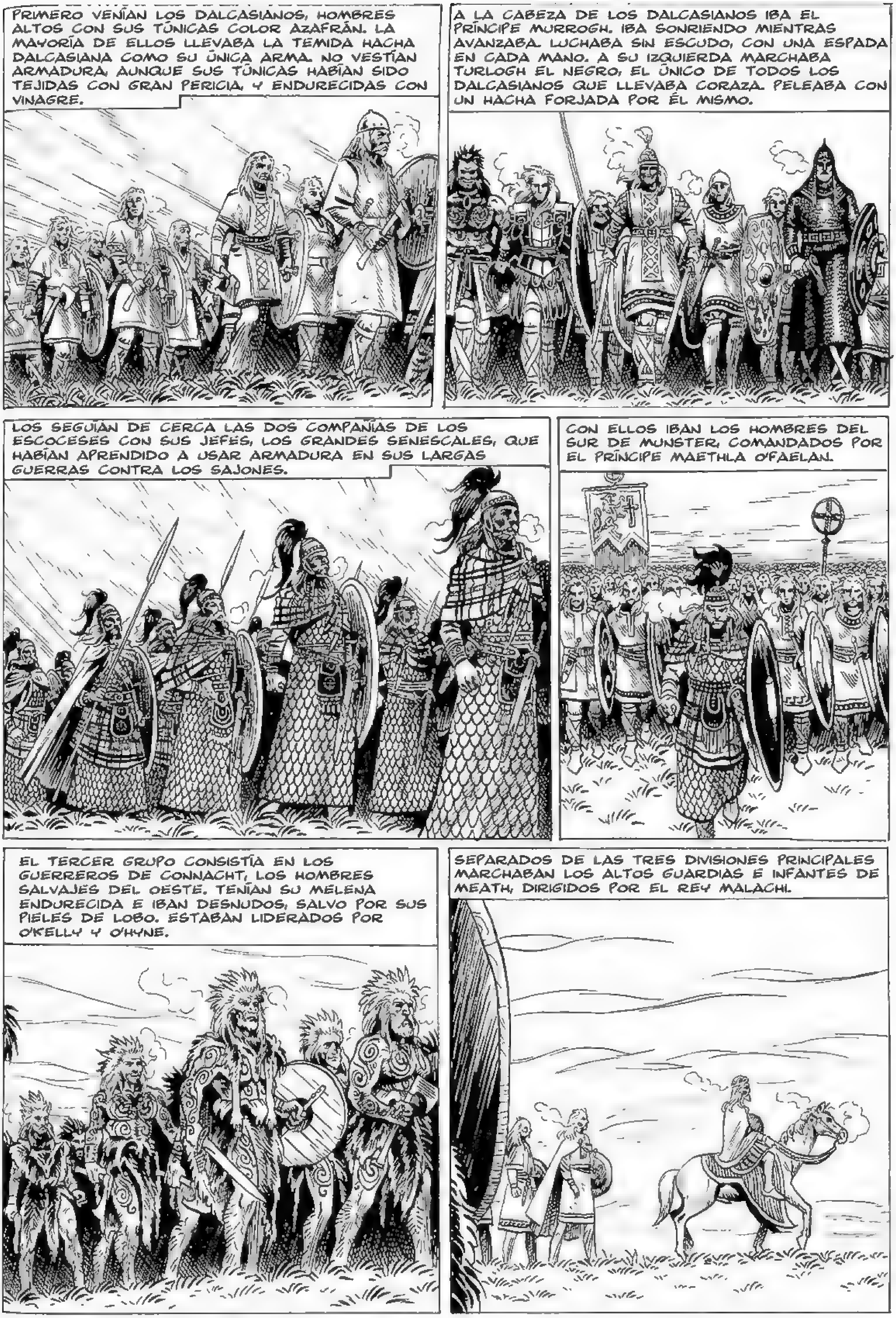
¡CUIDADO, CABALLERO DEL CRISTO BLANCO! ¡AUNQUE MATAS A MIS HIJOS CON TU ESPADA Y ME CONDUCES A LOS NEGROS ABISMOS DE JOTUNHEIM, YO SERÉ TU MUERTE! ¡ASÍ COMO TÚ MATAS A MIS HIJOS, MATARÉ YO A TUS DESCENDIENTES! ¡Y CUANDO LAS QUE ELIGEN A LOS MUERTOS CABALGUEN ENTRE LAS NUBES SOBRE EL CAMPO DE BATALLA, TE LLEVARÉ CONMIGO A LAS TINIEBLAS!

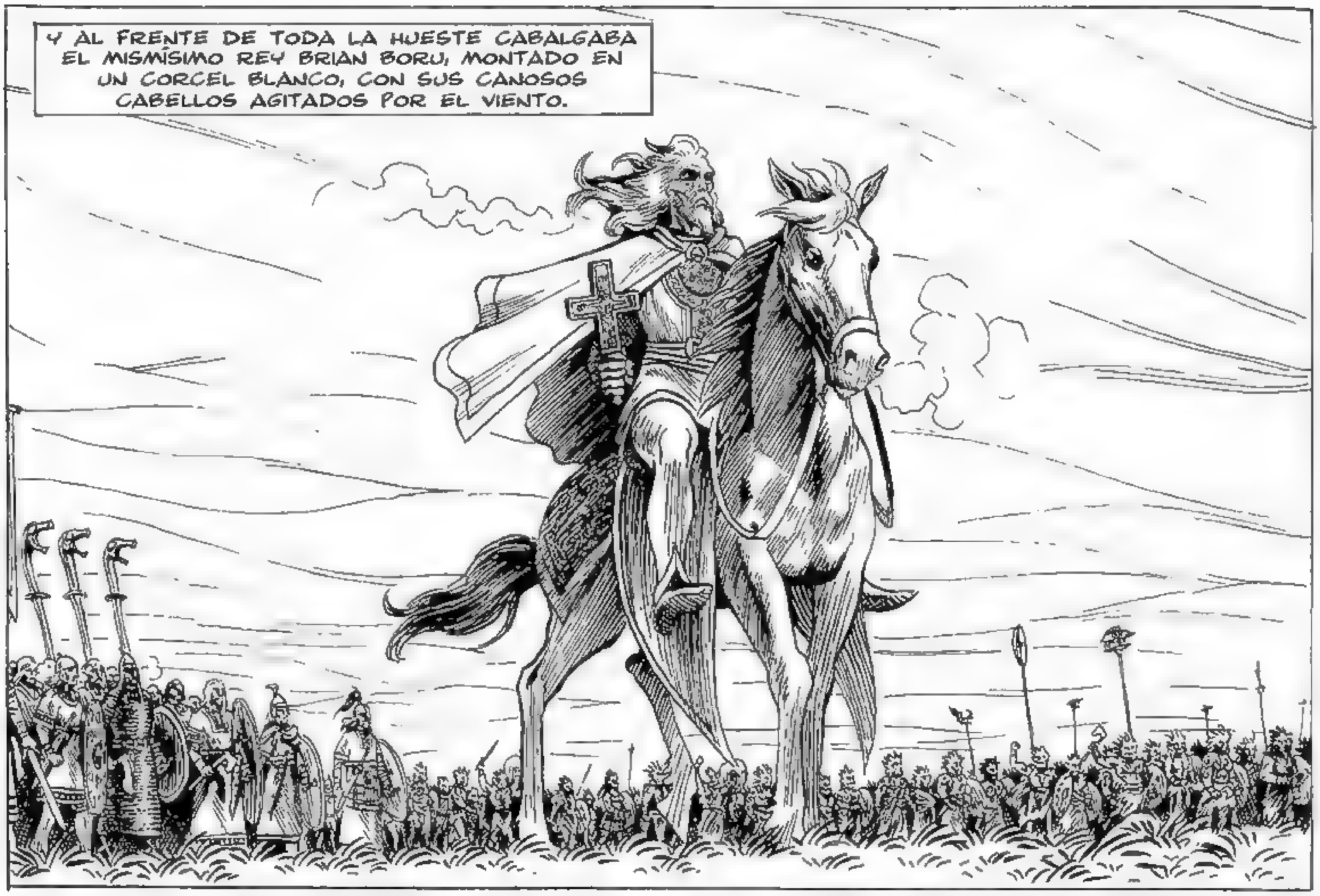
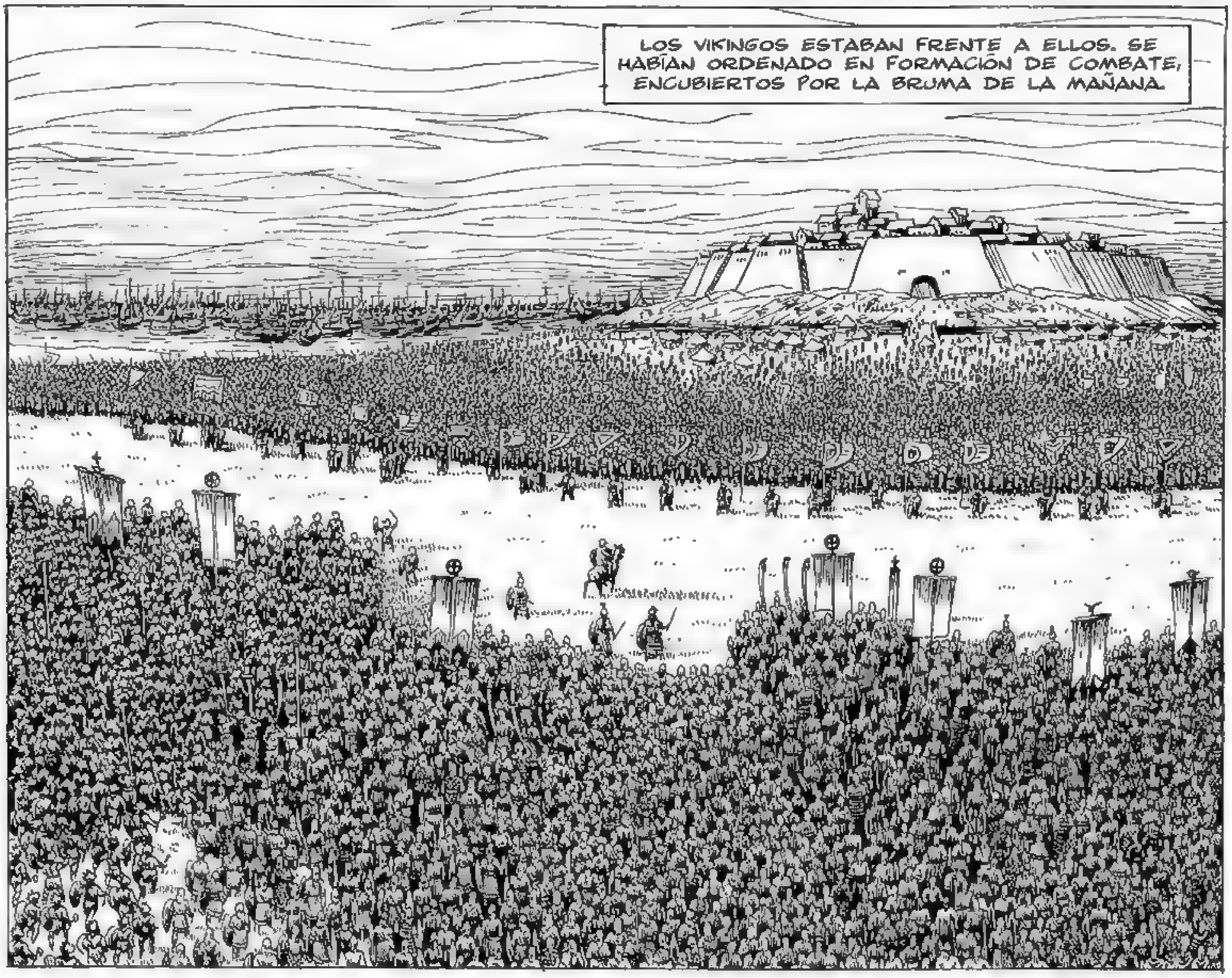
¡AAAAH!
EEVIN...

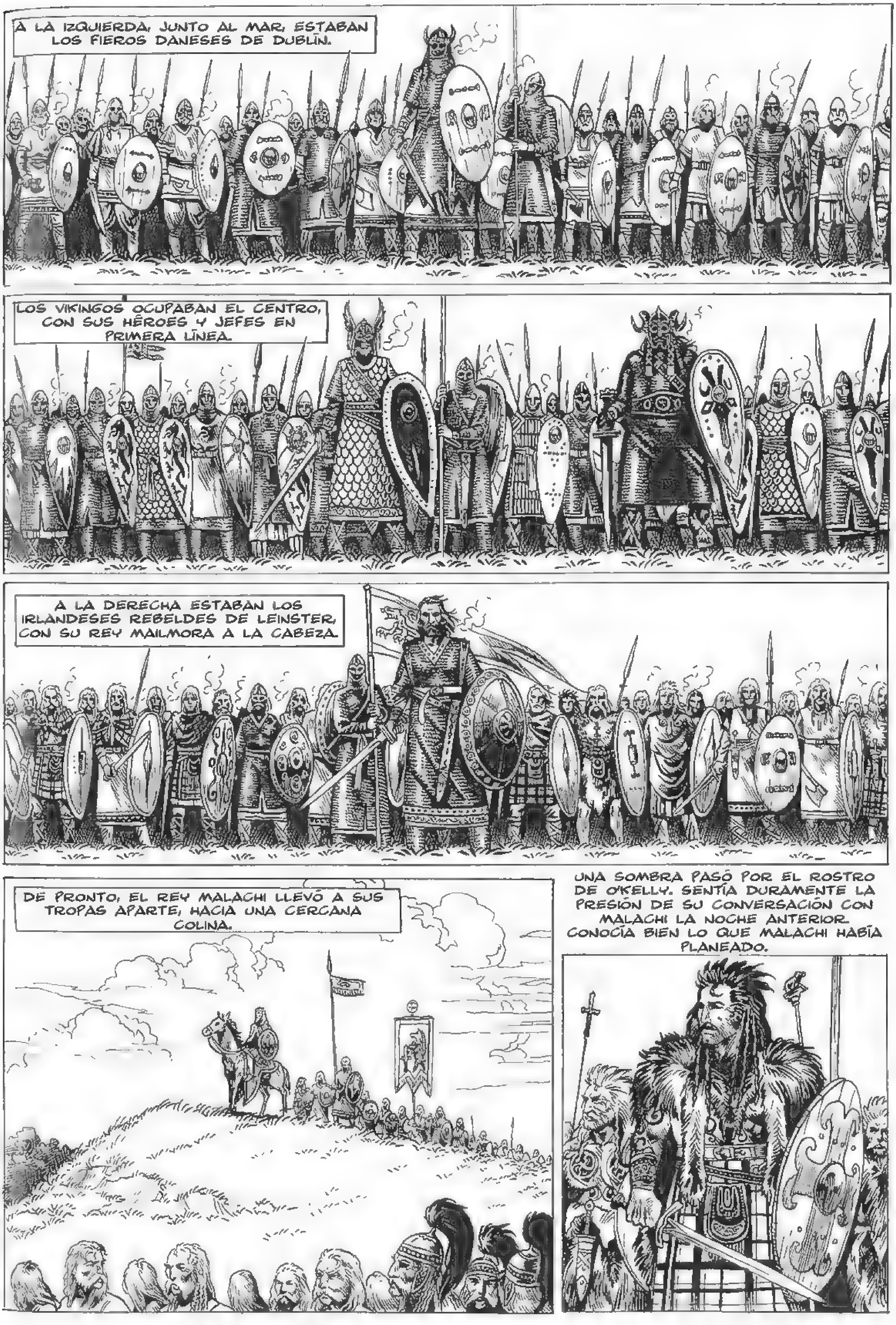

¡POR MI ALMA! MENOS MAL PARA LOS REYES QUE TU GENTE NO TOMA PARTE EN LAS LUCHAS DE LOS MORTALES, YA QUE PUEDES INTRODUCIRTE EN NUESTRAS TIENDAS BAJO LAS MISMAS NARICES DE LOS GUARDIAS. ¿BUSCAS A DUNLANG?
YA NO VOLVERÉ A VERLO CON VIDA, GRAN REY. SI FUERA A SU LADO AHORA, MI PROPIA NEGRA PENA PODRÍA DESALENTARLE. LE BUSCARÉ MAÑANA ENTRE LOS MUERTOS.
PERO NO VINE AQUÍ PARA HABLAR DE MIS PESARES, MI SEÑOR. EL PUEBLO DE LA OSCURIDAD NO SUELE TOMAR PARTE EN LAS DISPUTAS DE LOS MORTALES, PERO PORQUE AMO A UNO DE ELLOS, HE HECHO UNA EXCEPCIÓN. ACABO DE HABLAR CON GORMLAITH.
¿Y...?
BRODIR ATACARÁ MAÑANA.
NO QUIERO DERRAMAR SANGRE EN UN DÍA SANTO, PERO SI ES LA VOLUNTAD DE DIOS, NO EVITAREMOS EL COMBATE. AL AMANECER MARCHAREMOS A SU ENCUENTRO. ENVIARÉ A UN MENSAJERO VELOZ PARA QUE TRAIGA DE VUELTA A DONAGH...
NO, GRAN REY.
DEJA QUE DONAGH VIVA. DESPUÉS DE LA BATALLA, LOS DALCASIANOS NECESITARÁN UN BRAZO FUERTE PARA SOSTENER EL CETRO.
EN ESAS PALABRAS LEO MI FIN. ¿ES ESE MI DESTINO?
MI SEÑOR, NI SIQUIERA EL PUEBLO DE LA OSCURIDAD PUEDE VER EL FUTURO PERFECTAMENTE. NO HE OBTENIDO ESA INFORMACIÓN CON LA ADIVINACIÓN O CON EL SACRIFICIO, EN EL HUMO O LEYENDO LA SANGRE; PERO TENGO UN EXTRAÑO PODER Y VEO A TRAVÉS DEL ESTRÉPITO DE LA BATALLA.
¿Y YO MORIRÉ?
BIEN, QUE SEA COMO DIOS QUIERA. HE VIVIDO UNA LARGA Y RICA VIDA. NO LLORES... EL ALBA FLORECERÁ INCLUSO DESPUÉS DE LA MÁS OSCURA NOCHE. MI CLAN SIEMPRE RECORDARÁ TU NOMBRE CON RESPETO. VETE AHORA, PORQUE EL AMANECER ESTÁ PRÓXIMO Y ME GUSTARÍA HACER LAS PACES CON MI DIOS.

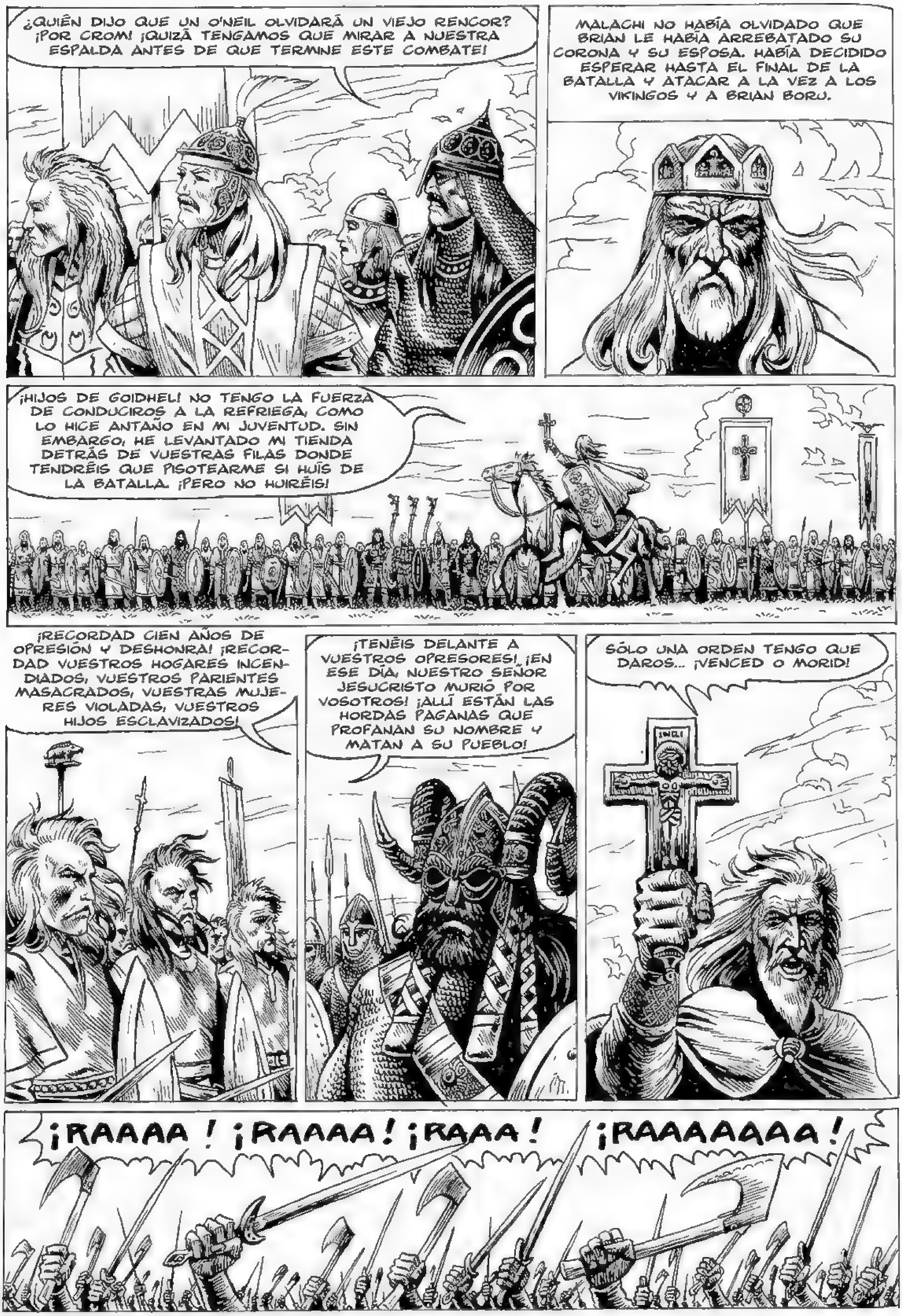

- CHAPTER FIVE -
- CAPÍTULO CINCO -
"LA BATALLA FUE COMO UN SUEÑO. NO SÉ A CUANTAS ALMAS PAGANAS AL INFIERNO ENVIÉ. OÍ A ODÍN LLAMAR A SUS HIJOS DESDE ARRIBA DE LA FRÍA TIERRA CUBIERTA DE MUERTOS. Y EN LA MITAD DEL CLAMOR Y EL ESTRUENDO SENTÍ EL RAGNAROK, LA BATALLA DE LOS DIOSES."
SAGA DE CONN
YAWN..
HOY LOS CUERVOS BEBERÁN SANGRE, MI SEÑOR.
VEN AQUÍ Y AYÚDAME A PONERME ESTA CONDENADA JAULA DE METAL.

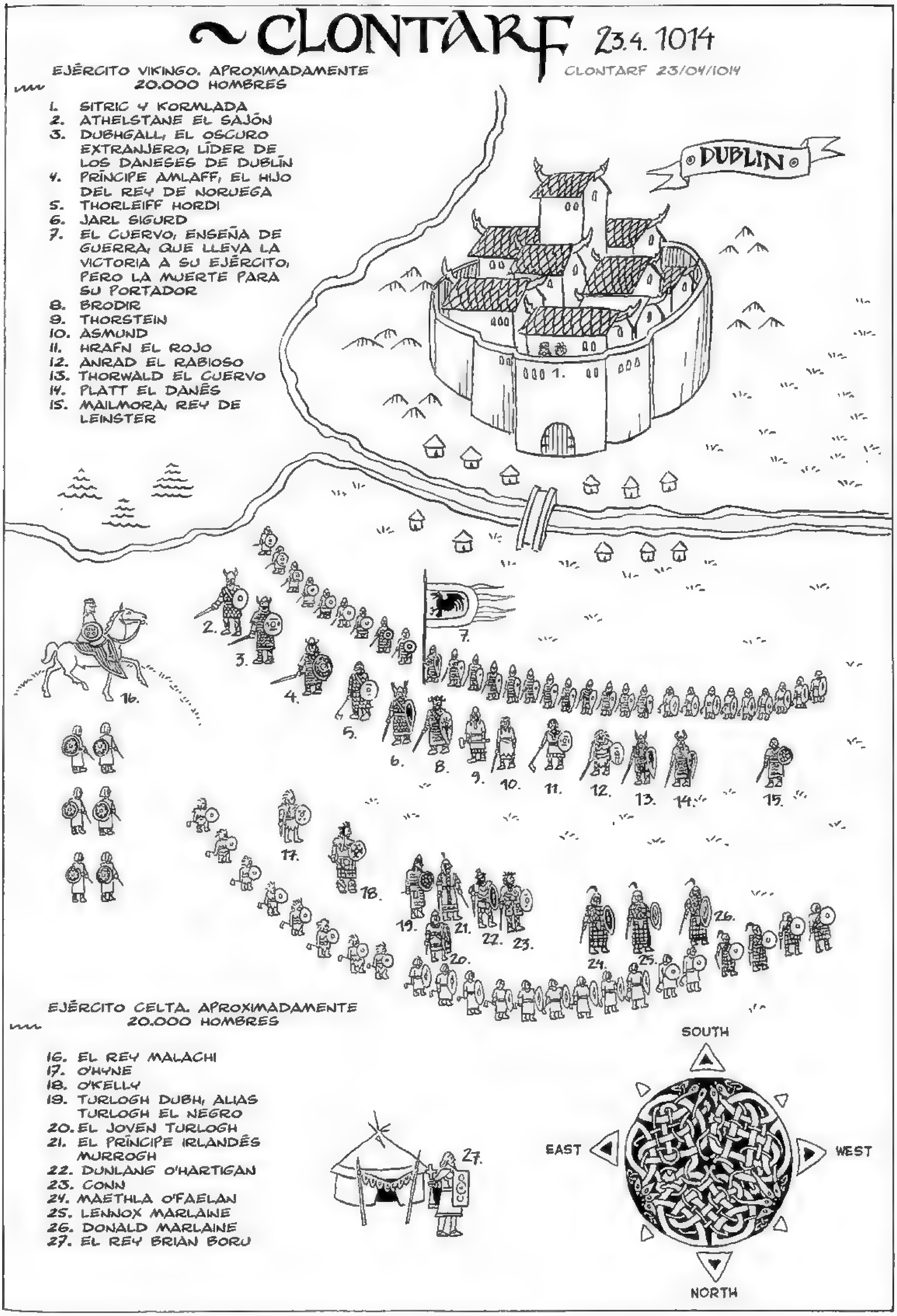

POR AMOR A EEVIN ME LA PONDRÉ, PERO POR LOS SANTOS, ¡PREFERIRÍA COMBATIR DESNUDO!
¡DALCASIANOS!
LOS CELTAS SE PUSIERON EN MOVIMIENTO DESDE EL BOSQUE DE TOMAR Y KILHAIM, ENTRANDO EN TROPEL EN LA LLANURA DE CLONTARF, MANTENIENDO LIGERAMENTE LA MISMA FORMACIÓN CON LA QUE SE PROPONÍAN ENTRAR EN BATALLA.


PRIMERO VENÍAN LOS DALCASIANOS, HOMBRES ALTOS CON SUS TÚNICAS COLOR AZAFRÁN. LA MAYORÍA DE ELLOS LLEVABA LA TEMIDA HACHA DALCASIANA COMO SU ÚNICA ARMA. NO VESTÍAN ARMADURA, AUNQUE SUS TÚNICAS HABÍAN SIDO TEJIDAS CON GRAN PERICIA, Y ENDURECIDAS CON VINAGRE.
A LA CABEZA DE LOS DALCASIANOS IBA EL PRÍNCIPE MURROGH. IBA SONRIENDO MIENTRAS AVANZABA. LUCHABA SIN ESCUDO, CON UNA ESPADA EN CADA MANO. A SU IZQUIERDA MARCHABA TURLOGH EL NEGRO, EL ÚNICO DE TODOS LOS DALCASIANOS QUE LLEVABA CORAZA. PELEABA CON UN HACHA FORJADA POR ÉL MISMO.
LOS SEGUÍAN DE CERCA LAS DOS COMPAÑÍAS DE LOS ESCOCESES CON SUS JEFES, LOS GRANDES SENESCALES, QUE HABÍAN APRENDIDO A USAR ARMADURA EN SUS LARGAS GUERRAS CONTRA LOS SAJONES.
CON ELLOS IBAN LOS HOMBRES DEL SUR DE MUNSTER, COMANDADOS POR EL PRÍNCIPE MAETHLA O'FAELAN.
EL TERCER GRUPO CONSISTÍA EN LOS GUERREROS DE CONNACHT, LOS HOMBRES SALVAJES DEL OESTE. TENÍAN SU MELENA ENDURECIDA E IBAN DESNUDOS, SALVO POR SUS PIELES DE LOBO. ESTABAN LIDERADOS POR O'KELLY Y O'HYNE.
SEPARADOS DE LAS TRES DIVISIONES PRINCIPALES MARCHABAN LOS ALTOS GUARDIAS E INFANTES DE MEATH, DIRIGIDOS POR EL REY MALACHI.


Y AL FRENTE DE TODA LA HUESTE CABALGABA EL MISMÍSIMO REY BRIAN BORU, MONTADO EN UN CORCEL BLANCO, CON SUS CANOSOS CABELLOS AGITADOS POR EL VIENTO.

LOS VIKINGOS ESTABAN FRENTE A ELLOS. SE HABÍAN ORDENADO EN FORMACIÓN DE COMBATE, ENCUBIERTOS POR LA BRUMA DE LA MAÑANA.


A LA IZQUIERDA, JUNTO AL MAR, ESTABAN LOS FIEROS DANESES DE DUBLÍN.
LOS VIKINGOS OCUPABAN EL CENTRO, CON SUS HÉROES Y JEFES EN PRIMERA LÍNEA.
A LA DERECHA ESTABAN LOS IRLANDESES REBELDES DE LEINSTER, CON SU REY MAILMORA A LA CABEZA.
DE PRONTO, EL REY MALACHI LLEVÓ A SUS TROPAS APARTE, HACIA UNA CERCANA COLINA.
UNA SOMBRA PASÓ POR EL ROSTRO DE O'KELLY. SENTÍA DURAMENTE LA PRESIÓN DE SU CONVERSACIÓN CON MALACHI LA NOCHE ANTERIOR. CONOCÍA BIEN LO QUE MALACHI HABÍA PLANEADO.

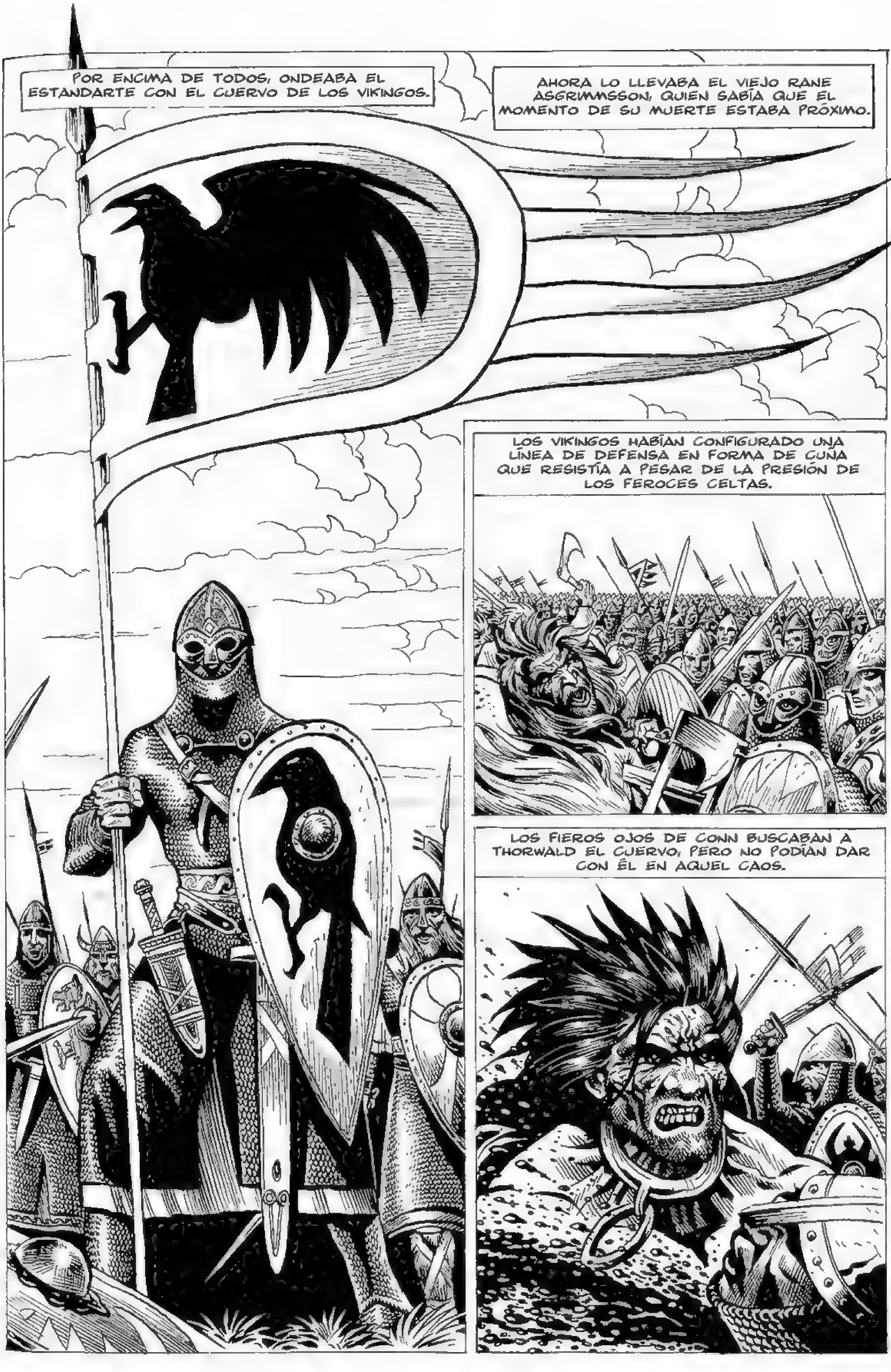

¿QUIÉN DIJO QUE UN O'NEIL OLVIDARÁ UN VIEJO RENCOR? ¡POR CROM! ¡QUIZÁ TENGAMOS QUE MIRAR A NUESTRA ESPALDA ANTES DE QUE TERMINE ESTE COMBATE!
MALACHI NO HABÍA OLVIDADO QUE BRIAN LE HABÍA ARREBATADO SU CORONA Y SU ESPOSA. HABÍA DECIDIDO ESPERAR HASTA EL FINAL DE LA BATALLA Y ATACAR A LA VEZ A LOS VIKINGOS Y A BRIAN BORU.
¡HIJOS DE GOIDHEL! NO TENGO LA FUERZA DE CONDUCIROS A LA REFRIEGA, COMO LO HICE ANTAÑO EN MI JUVENTUD. SIN EMBARGO, HE LEVANTADO MI TIENDA DETRÁS DE VUESTRAS FILAS DONDE TENDRÉIS QUE PISOTEARME SI HUÍS DE LA BATALLA. ¡PERO NO HUIRÉIS!
¡RECORDAD CIEN AÑOS DE OPRESIÓN Y DESHONRA! ¡RECORDAD VUESTROS HOGARES INCENDIADOS, VUESTROS PARIENTES MASACRADOS, VUESTRAS MUJERES VIOLADAS, VUESTROS HIJOS ESCLAVIZADOS!
¡TENÉIS DELANTE A VUESTROS OPRESORES! ¡EN ESE DÍA, NUESTRO SEÑOR JESUCRISTO MURIÓ POR VOSOTROS! ¡ALLÍ ESTÁN LAS HORDAS PAGANAS QUE PROFANAN SU NOMBRE Y MATAN A SU PUEBLO!
SÓLO UNA ORDEN TENGO QUE DAROS... ¡VENCED O MORID!
INRI
¡RAAAA! ¡RAAAA! ¡RAAA! ¡RAAAAAAA!


CLONTARF 23.4.1014
CLONTARF 23/04/1014
EJÉRCITO VIKINGO. APROXIMADAMENTE 20.000 HOMBRES
1. SITRIC Y KORMLADA
2. ATHELSTANE EL SAJÓN
3. DUBHGALL, EL OSCURO EXTRANJERO, LÍDER DE LOS DANESES DE DUBLÍN
4. PRÍNCIPE AMLAFF, EL HIJO DEL REY DE NORUEGA
5. THORLEIFF HORDI
6. JARL SIGURD
7. EL CUERVO, ENSEÑA DE GUERRA, QUE LLEVA LA VICTORIA A SU EJÉRCITO, PERO LA MUERTE PARA SU PORTADOR
8. BRODIR
9. THORSTEIN
10. ASMUND
11. HRAFN EL ROJO
12. ANRAD EL RABIOSO
13. THORWALD EL CUERVO
14. PLATT EL DANÉS
15. MAILMORA, REY DE LEINSTER
DUBLIN
EJÉRCITO CELTA. APROXIMADAMENTE 20.000 HOMBRES
16. EL REY MALACHI
17. O'HYNE
18. O'KELLY
19. TURLOGH DUBH, ALIAS TURLOGH EL NEGRO
20. EL JOVEN TURLOGH
21. EL PRÍNCIPE IRLANDÉS MURROGH
22. DUNLANG O'HARTIGAN
23. CONN
24. MAETHLA O'FAELAN
25. LENNOX MARLAINE
26. DONALD MARLAINE
27. EL REY BRIAN BORU
SOUTH
EAST
WEST
NORTH

QUE ME ESCOLTEN DE VUELTA A MI TIENDA. LA VEJEZ ME IMPIDE EMPUÑAR EL HACHA, Y MI FIN SE APROXIMA INEXORABLEMENTE. ¡ADELANTE Y QUE DIOS DÉ FUERZA A VUESTROS BRAZOS PARA MATAR!
ESTO EMPIEZA...
¡DONALD! ¡¿DONDE ESTÁ DONALD MARLAINE?! ¡PLATT EL DANÉS TE RETA! ¿ESTÁS AHÍ, DONALD, COMO ESTUVISTE EN RHU STOI, O TE ESCONDES DE LA PELEA?
¡AQUÍ ESTOY, CANALLA!

¡HAHAA!
¡RRRAAA AAAA A AAAAAAAAA!

NO HUBO NUBES DE FLECHAS, NI LLUVIA DE LANZAS, NI FANFARRIAS, NI TÁCTICAS MILITARES DE NINGUNA CLASE.
DESDE TIEMPOS ANTIGUOS, LOS CELTAS SE DIRIGÍAN CORRIENDO A LA BATALLA DESNUDOS Y PINTADOS DE AZUL. CUANDO EMPEZÓ EL COMBATE, TODO RESTO DE CIVILIZACIÓN DEJÓ PASO A LA VIEJA LOCURA DE LA GUERRA.
LOS DALCASIANOS CHOCARON CONTRA EL MURO DE ACERO DE LOS VIKINGOS...
LOS HOMBRES SALVAJES DE CONNACHT, CONTRA LOS DANESES DE DUBLÍN...
Y LOS SENESCALES, CONTRA LOS IRLANDESES DE LEINSTER.


POR ENCIMA DE TODOS, ONDEABA EL ESTANDARTE CON EL CUERVO DE LOS VIKINGOS.
AHORA LO LLEVABA EL VIEJO RANE ASGRIMMSSON, QUIEN SABÍA QUE EL MOMENTO DE SU MUERTE ESTABA PRÓXIMO.
LOS VIKINGOS HABÍAN CONFIGURADO UNA LÍNEA DE DEFENSA EN FORMA DE CUÑA QUE RESISTÍA A PESAR DE LA PRESIÓN DE LOS FEROCES CELTAS.
LOS FIEROS OJOS DE CONN BUSCABAN A THORWALD EL CUERVO, PERO NO PODÍAN DAR CON ÉL EN AQUEL CAOS.

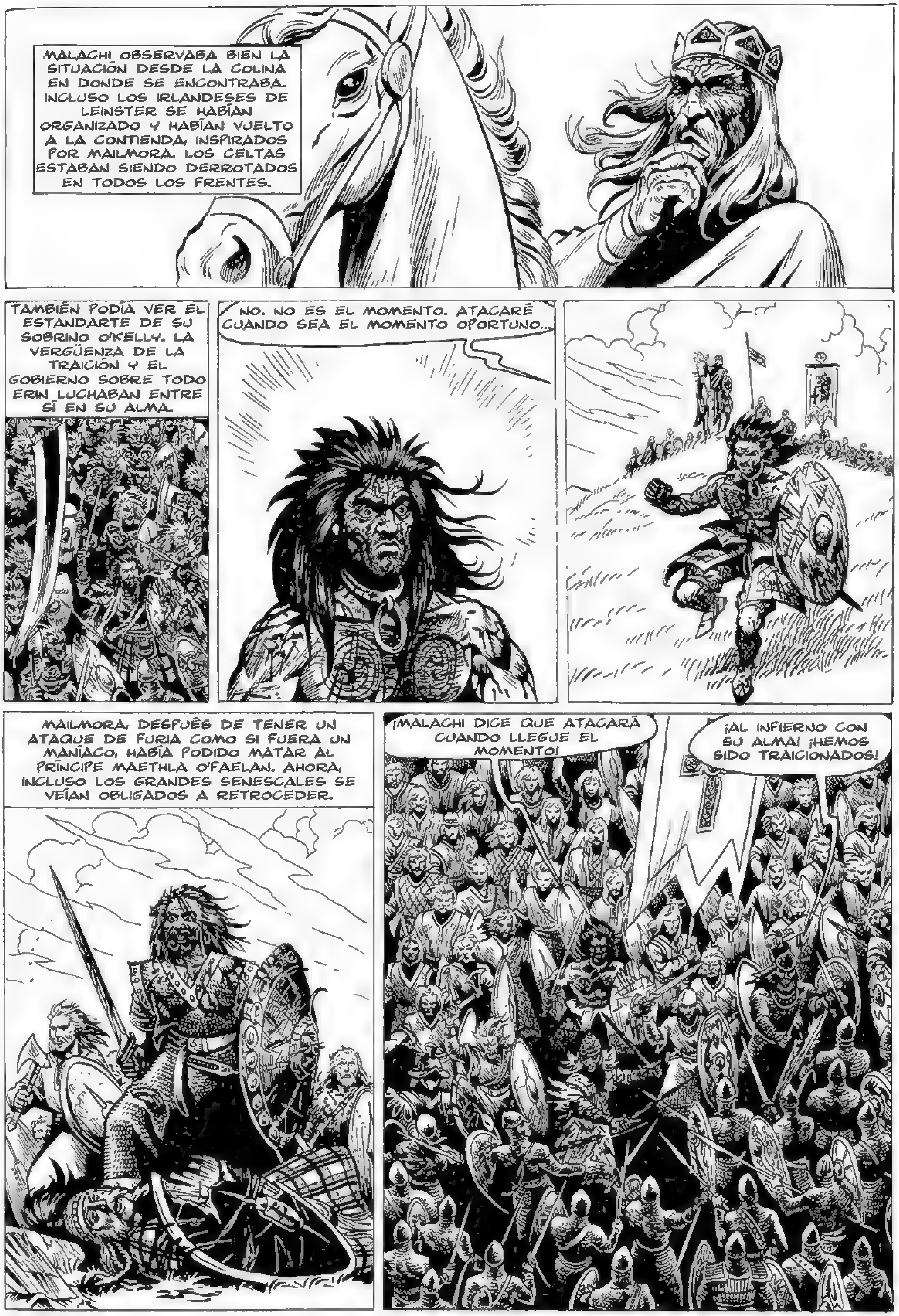
JUSTO EN MITAD DE LA BATALLA, UNA ENORME SILUETA HACÍA ESTRAGOS. MURROGH, EL HIJO DE BRIAN, SEGABA HOMBRES COMO SI FUERAN MAÍZ. CASCOS, ESCUDOS Y ARMADURAS SE HACÍAN PEDAZOS IMPLACABLEMENTE BAJO SUS FURIOSOS GOLPES.
LAS LEYENDAS CELTAS HABLAN DE ÉL COMO EL ÚLTIMO GUERRERO POR EL QUE FLUYÓ LA FUERZA DE LA MADRE TIERRA. DICEN QUE FUE EL HÉROE CELTA QUE MATÓ A MÁS DE UN CENTENAR DE HOMBRES EN UNA SOLA BATALLA, EN LA LLANURA DE CLONTARF, EN EL AÑO 1014.

TAMBIÉN EN EL CENTRO, LUCHABA EL JOVEN DUNLANG. LANZAS Y ESPADAS ERAN RECHAZADAS INOFENSIVAMENTE POR SU ARMADURA.
CONN SONREÍA. DUNLANG PARECÍA UN MONSTRUO DE HIERRO, EXTRAÍDO DIRECTAMENTE DE LA MISMÍSIMA MITOLOGÍA NORTEÑA.
NO HABITUADO A LA ARMADURA, DUNLANG SE SENTÍA COMO UN LOBO ENJAULADO. SUS AMIGOS CAÍAN ALREDEDOR SUYO PERO ÉL NO RECIBÍA NI SIQUIERA UN RASGUÑO.
EN LOS FLANCOS, LAS LÍNEAS SE FUNDÍAN EN UN CAÓTICO COMBATE CERRADO, PERO EN EL CENTRO, LA MURALLA DE ESCUDOS EN FORMA DE CUÑA DE LOS VIKINGOS SEGUÍA RESISTIENDO.
LOS REYES DEL MAR ESTÁN RECOGIENDO UNA BUENA COSECHA.
¡MUERE BRIAN! ¡MUERE MURROGH! ¡Y MUERE TÚ TAMBIÉN, BRODIR! ¡QUE LOS HAMBRIENTOS CUERVOS COMAN!

¿QUIÉN ES ESE?
NO LO SÉ. NO LE PRESTES ATENCIÓN. NO INTENTES ACERCARTE A ÉL.
NO DIJO NADA, NI SIQUIERA ME MIRÓ CUANDO ME ACERQUÉ A ÉL, PERO UN FRÍO VIENTO SOPLÓ HACIA MÍ.
SERÁ MEJOR QUE SIGAMOS LA BATALLA. PARECE QUE LOS CELTAS CEDEN TERRENO.

PASO A PASO, LOS VIKINGOS HABÍAN EMPEZADO A AVANZAR. LOS CELTAS MEDIO DESNUDOS SE LANZABAN ELLOS MISMOS EN VANO CONTRA SU ACERO.
EL JARL SIGURD LUCHABA AL FRENTE DE LOS VIKINGOS. MURROGH CASI ENLOQUECÍA DE CÓLERA AL VERLE ENTRE LAS OLAS DE LANZAS Y CABEZAS, PERO LA MASA DE HOMBRES LE IMPEDÍA ALCANZAR AL JARL.
MANTENIENDO LA CALMA, LOS VIKINGOS PASABAN POR ENCIMA DE SUS CAÍDOS, REEMPLAZANDO LOS HUECOS EN SUS LÍNEAS.
LENTOS PERO SEGUROS, LOS VIKINGOS PASABAN POR ENCIMA DE LOS ESPANTOSOS MONTONES DE DALCASIANOS MUERTOS QUE EMPEZABAN A FORMARSE.
EN EL OTRO FLANCO, LOS ESCOCESES SE LAS HABÍAN ARREGLADO PARA OBLIGAR A RETROCEDER A LOS IRLANDESES DE LEINSTER. EL REY MAILMORA LUCHABA APENAS EN SOLITARIO EN PRIMERA LÍNEA.
¡ATRÁS! ¡VOLVED AQUÍ, COBARDES!
MIENTRAS MURROGH INTENTABA QUITARSE LA SANGRE Y EL SUDOR DE SUS OJOS, VIO QUE LOS DALCASIANOS ESTABAN EN PROBLEMAS.

¡TURLOGH! ¡CORRE EN BUSCA DE MALACHI! ¡EN NOMBRE DE DIOS, DILE QUE ATAQUE!
¡¡¡QUE EL DIABLO SE LLEVE A MALACHI!!!
¡CONN! ¡BUSCA A MALACHI! ¡NECESITAMOS SU AYUDA!
REY MALACHI, EL PRÍNCIPE MURROGH TE PIDE QUE ATAQUES. EL ENEMIGO ESTÁ EMBISTIENDO FUERTE Y ESTAMOS EN UNA MALA SITUACIÓN.


MALACHI OBSERVABA BIEN LA SITUACIÓN DESDE LA COLINA EN DONDE SE ENCONTRABA. INCLUSO LOS IRLANDESES DE LEINSTER SE HABÍAN ORGANIZADO Y HABÍAN VUELTO A LA CONTIENDA, INSPIRADOS POR MAILMORA. LOS CELTAS ESTABAN SIENDO DERROTADOS EN TODOS LOS FRENTES.
TAMBIÉN PODÍA VER EL ESTANDARTE DE SU SOBRINO O'KELLY. LA VERGÜENZA DE LA TRAICIÓN Y EL GOBIERNO SOBRE TODO ERIN LUCHABAN ENTRE SÍ EN SU ALMA.
NO. NO ES EL MOMENTO. ATACARÉ CUANDO SEA EL MOMENTO OPORTUNO...
MAILMORA, DESPUÉS DE TENER UN ATAQUE DE FURIA COMO SI FUERA UN MANÍACO, HABÍA PODIDO MATAR AL PRÍNCIPE MAETHLA O'FAELAN. AHORA, INCLUSO LOS GRANDES SENESCALES SE VEÍAN OBLIGADOS A RETROCEDER.
¡MALACHI DICE QUE ATACARÁ CUANDO LLEGUE EL MOMENTO!
¡AL INFIERNO CON SU ALMA! ¡HEMOS SIDO TRAICIONADOS!

BIEN, ENTONCES... EN EL NOMBRE DE DIOS... ¡A LA CARGA Y A MORIR!
¡RRRAAAAAAAAAAA!
EN TODO LO LARGO DEL FRENTE, LOS CELTAS SE UNIERON A MURROGH EN UN GRAN GRITO QUE HASTA LAS MURALLAS DE DUBLÍN PARECIERON TEMBLAR. SITRIC SINTIÓ QUE SU CORAZÓN SE ESTREMECÍA.
ESTA VEZ NO HABÍA PODER HUMANO CAPAZ DE CONTENER LA EMBESTIDA. EL MURO DE ESCUDOS SE DESMORONÓ Y CEDIÓ, Y POR ESA BRECHA PENETRARON A BORBOTONES LOS FRENÉTICOS CELTAS.
LAS LÍNEAS DE COMBATE DEJARON DE EXISTIR.

LOS HOMBRES SALVAJES DE CONNACHT FINALMENTE PUDIERON SUPERAR A LOS DANESES DE DUBLÍN. O'KELLY MATÓ A DUBHGALL, PAGANDO EL PRECIO DE SU PROPIA VIDA.
Y AHORA, ADEMÁS, MURROGH PODÍA MOVERSE A SU VOLUNTAD.
¡THORSTEIN! ¡RECOGE EL ESTANDARTE!

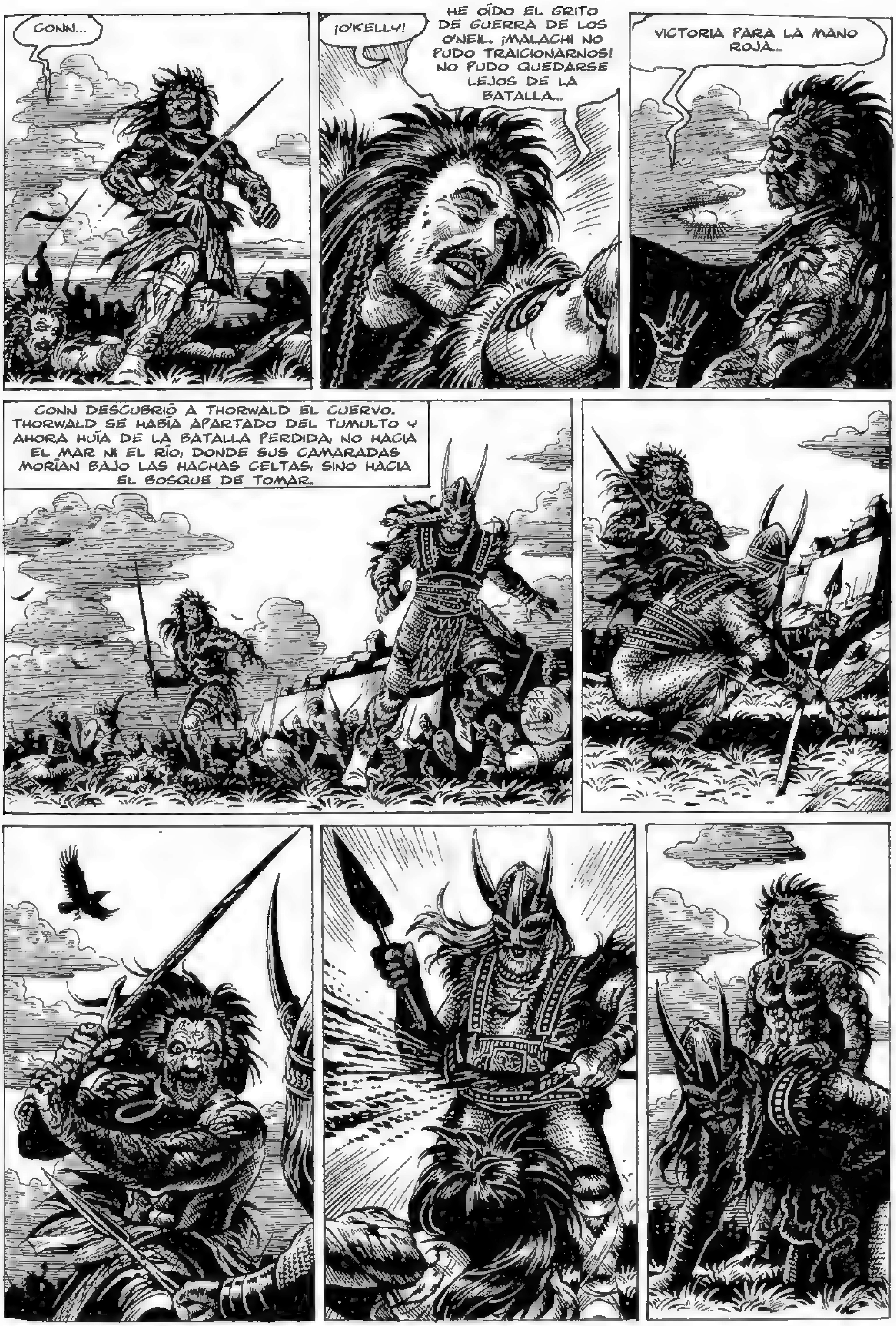
¡NO LO TOQUES! ¡TODO AQUEL QUE LO LLEVA MUERE... ARRG!
¡HRAFN! ¡COGE EL ESTANDARTE!
¡LLEVA LA MALDICIÓN TÚ MISMO! ¡ESTE ES EL FIN PARA TODOS NOSOTROS!
¡COBARDES!

LOS CELTAS EMITIERON UN FUERTE RUGIDO CUANDO VIERON CAER AL JARL SIGURD Y REDOBLARON SUS ATAQUES.
SOBRE LAS ALTAS MURALLAS, EL REY SITRIC HABÍA PALIDECIDO. HABÍA VISTO AQUELLO ANTES, Y SABÍA QUE LOS CELTAS ERAN AHORA IMPARABLES.
DESPUÉS DE QUE SE ROMPIERAN SUS LÍNEAS, INCLUSO LAS CORAZAS DE LOS VIKINGOS CAÍAN DESTROZADAS BAJO LAS HACHAS IRLANDESAS.

¡EL DIABLO SE LLEVE ESTA JAULA!
¡DUNLANG!
AAAHH!

¡DUNLANG!
¡EEVIN! MURROGH...
EN OTRA PARTE, MALACHI DECIDIÓ DEJAR LAS CONSPIRACIONES PARA OTRO MOMENTO.
¡A LA CARGA Y A MORIR!
RRRAA AAA AAAAA AAA AAAAAA AAAAAAAAA !!!

LAS FUERZAS VIKINGAS SE DESCOMPUSIERON DEFINITIVAMENTE CUANDO LOS HOMBRES DE MALACHI ATACARON. MUCHOS TRATARON DE LLEGAR A SUS BARCOS, PERO LOS HOMBRES DE MEATH LES CORTARON LA RETIRADA Y LA MAREA ESTABA ALTA.
ALGUNOS DE LOS NÓRDICOS FUERON EMPUJADOS AL RÍO, QUE CON LAS PESADAS ARMADURAS QUE LLEVABAN SE AHOGARON RÁPIDAMENTE.
EL JOVEN TURLOGH DESAPARECIÓ ALLÍ, MIENTRAS LUCHABA CON UN DANÉS.
LA REBELIÓN DE LOS HOMBRES DE LEINSTER TERMINÓ CON LA MUERTE DE MAILMORA.
CON SORPRESA, CONN VIO EL SOL PONIENTE. LA TERRIBLE BATALLA HABÍA DURADO TODO EL DÍA, SIN EMBARGO LE PARECÍA QUE HUBIERA TRANSCURRIDO APENAS UNA HORA DESDE EL PRIMER ENCONTRONAZO DE LAS LÍNEAS.
ANRAD EL RABIOSO ESTABA DECIDIDO A ACABAR CON EL PRÍNCIPE DE LOS CELTAS.


CONN...
¡O'KELLY!
HE OÍDO EL GRITO DE GUERRA DE LOS O'NEIL. ¡MALACHI NO PUDO TRAICIONARNOS! NO PUDO QUEDARSE LEJOS DE LA BATALLA...
VICTORIA PARA LA MANO ROJA...
CONN DESCUBRIÓ A THORWALD EL CUERVO. THORWALD SE HABÍA APARTADO DEL TUMULTO Y AHORA HUÍA DE LA BATALLA PERDIDA, NO HACIA EL MAR NI EL RÍO, DONDE SUS CAMARADAS MORÍAN BAJO LAS HACHAS CELTAS, SINO HACIA EL BOSQUE DE TOMAR.

¿QUÉ NOTICIAS TRAES?
LOS EXTRANJEROS ESTÁN HUYENDO... PERO MURROGH HA CAÍDO.
MALAS NUEVAS ME TRAES. ERIN NUNCA VOLVERÁ A TENER OTRO HÉROE COMO ÉL.
¿DÓNDE ESTÁN TUS GUARDIAS?
PARTICIPAN EN LA PERSECUCIÓN.
DEJA QUE TE ESCOLTE A UN SITIO MÁS SEGURO. TODAVÍA HAY LUCHA CERCA DE AQUÍ.
NO TE PREOCUPES. YA SÉ QUE NO SALDRÉ VIVO DE AQUÍ.
EEVIN DE CRAGLEA PREDIJO QUE HOY MORIRÍA. NO TIENE SENTIDO VIVIR, SI MURROGH Y LOS HÉROES CELTAS HAN MUERTO. DEJA QUE DESCANSE EN ARMAGH, EN LA PAZ DE DIOS.
¡MI REY, ESTAMOS PERDIDOS!
¡DANESES ARMADOS!
BRODIR VENÍA RESUELTO A MATAR, YA QUE SU ALMA ARDÍA DE VERGÜENZA Y FUROR. LA BATALLA ESTABA PERDIDA. AHORA ESTABA LISTO PARA ENTREGAR SU VIDA EN UN AGÓNICO GOLPE DE VENGANZA.

CONN NO SABÍA, NI LE IMPORTABA, QUE ACABABA DE MATAR A AMLAFF, PRÍNCIPE DE NORUEGA.
¡BRIAN!

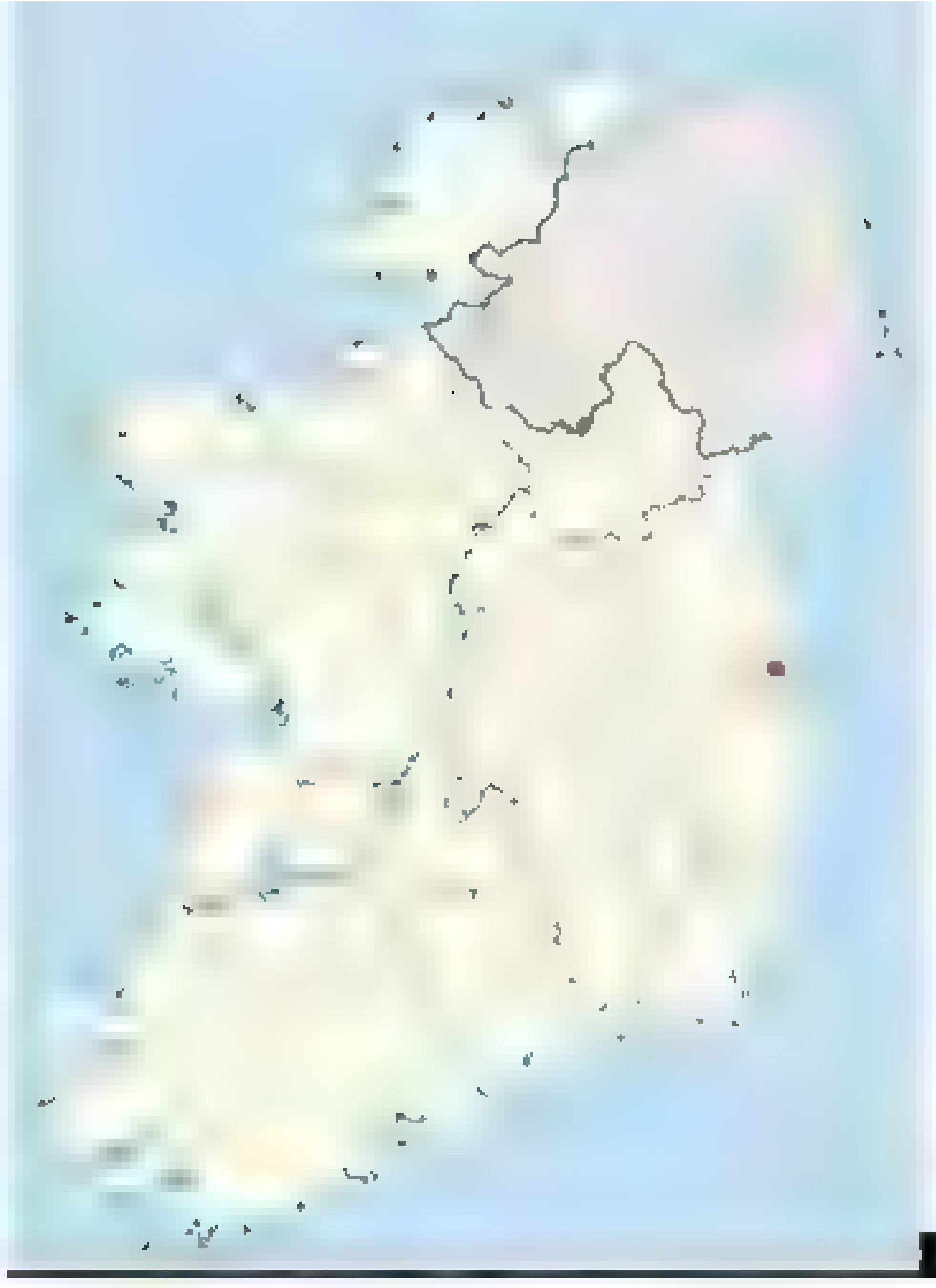
LA BATALLA FINALMENTE TERMINÓ CUANDO EL ÚLTIMO DE LOS EXHAUSTOS VIKINGOS ENTRÓ COJEANDO EN LA SEGURIDAD DE DUBLÍN.
EN LAS MURALLAS, KORMLADA Y SITRIC ASUMÍAN SU DERROTA Y SE DISPONÍAN A RESISTIR EL ASEDIO. NO SABÍAN QUE NO IBA A HABER UN SEGUNDO ATAQUE. (PERO LOS IRLANDESES NO ESTABAN EN CONDICIONES DE SITIAR LA CIUDAD)
LOS CELTAS ERAN HOMBRES CANSADOS, ENSANGRENTADOS Y ABATIDOS. CASI TODOS LOS GRANDES JEFES Y HÉROES HABÍAN CAÍDO.
BRIAN, MURROGH, EL JOVEN TURLOGH, DONALD MARLAINE, O'HYNE, O'KELLY, EL PRÍNCIPE MAETHLA O'FAELAN...

... Y DUNLANG O'HARTIGAN. A SU LADO, EEVIN, SIN LÁGRIMAS EN LOS OJOS, YACÍA INMÓVIL JUNTO AL CUERPO DE SU AMANTE.
MI SEÑOR, HE MATADO AL HOMBRE QUE ME PUSO ESTE ARO DE ESCLAVO EN MI CUELLO. QUISIERA VERME LIBERADO DE ÉL.
¡AHORA SOY REALMENTE LIBRE! ¡HAY PENA EN MI CORAZÓN POR LOS JEFES QUE HAN CAÍDO, PERO MI MENTE ESTÁ LLENA DE GLORIA Y HONOR! ¿CUÁNDO SE VOLVERÁ A LIBRAR UNA BATALLA COMO ÉSTA? EN VERDAD FUE UN FESTÍN PARA LOS CUERVOS, UN MAR DE MATANZA...
¡MIRA ALLÁ ARRIBA... EN EL CIELO! ¡EL HOMBRE GRIS! ¡ES ÉL! ¡EL HOMBRE GRIS CON UN SOLO OJO TERRIBLE! ¡LE VI EN LAS MONTAÑAS DE TORKA, EN LAS MURALLAS DE DUBLÍN Y AL LADO DEL CADÁVER DEL PRÍNCIPE MURROGH!
¡MIRA! ¡CABALGA EN EL VIENTO Y VUELA ENTRE LAS ALTAS NUBES! ¡SE ESTÁ ALEJANDO! ¡ESTÁ DESAPARECIENDO EN LA DISTANCIA!
ES ODÍN, EL DIOS DEL PUEBLO DEL MAR. SUS HIJOS HAN SIDO VENCIDOS, SUS ALTARES SE DESMORONAN Y SUS ADORADORES HAN CAÍDO BAJO LAS ESPADAS DEL SUR.
ESTÁ HUYENDO DE LOS NUEVOS DIOSES DE SUS HIJOS Y REGRESA A LAS AZULES PROFUNDIDADES DEL NORTE, DONDE UNA VEZ NACIÓ. YA NO HABRÁ VÍCTIMAS INDEFENSAS QUE AÚLLEN BAJO LOS PUÑALES DE SUS SACERDOTES... YA NO APARECERÁ POR LAS NEGRAS NUBES.

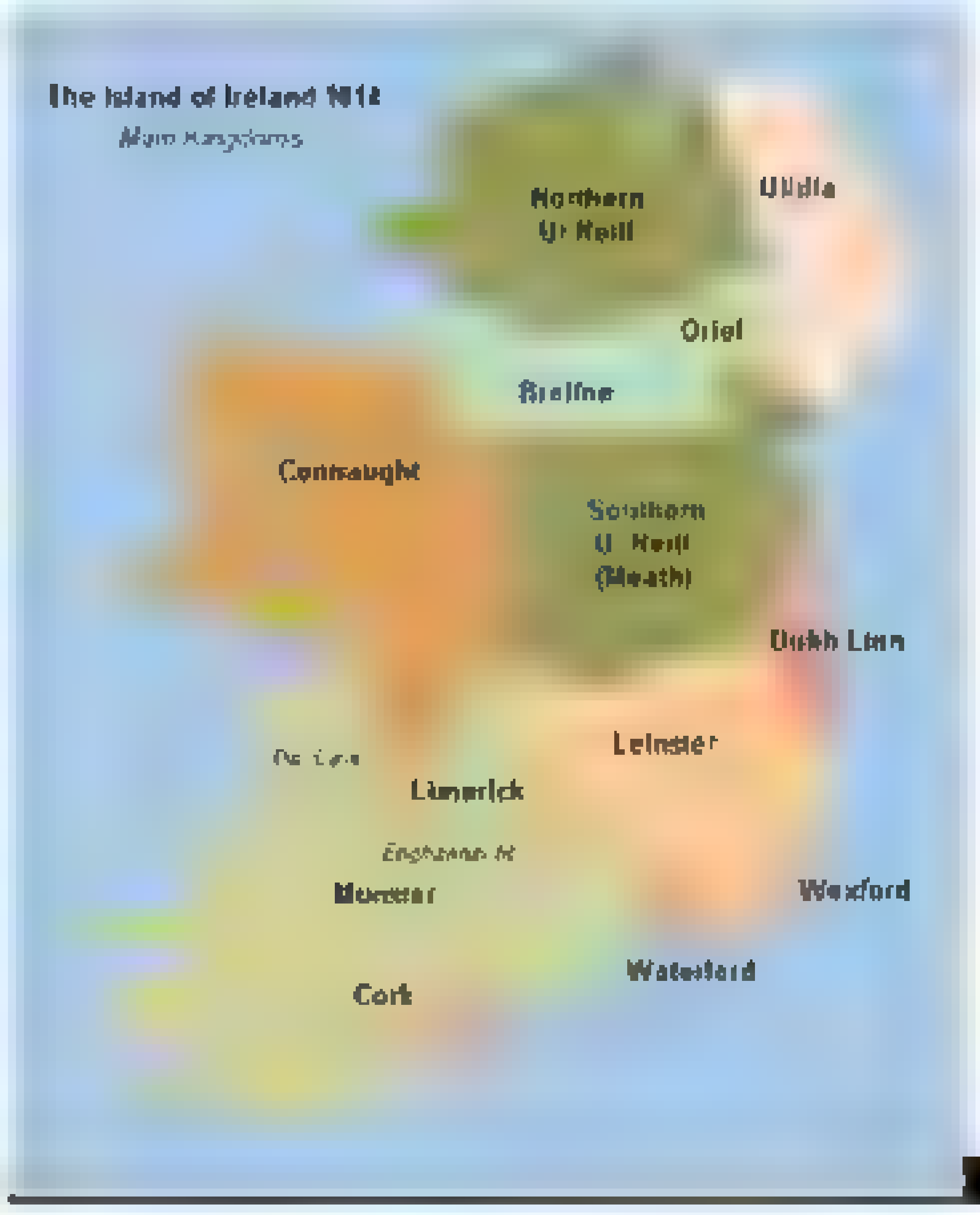
EL DIOS GRIS PASA, Y TAMBIÉN NOSOTROS ESTAMOS PASANDO, AUNQUE SALIMOS VICTORIOSOS HOY. LOS DÍAS DE OSCURIDAD SE AVECINAN, Y TENGO LA EXTRAÑA SENSACIÓN DE QUE UNA ERA SE EXTINGUE. ¿QUÉ OTRA COSA SOMOS NOSOTROS, SINO FANTASMAS DESAPARECIENDO EN LA NOCHE?
EL SANGRIENTO DÍA HABÍA TERMINADO. MÁS DE ONCE MIL HOMBRES MURIERON EN LA BATALLA DE CLONTARF, CUATRO MIL CELTAS Y SIETE MIL VIKINGOS Y HOMBRES DE LEINSTER. LOS CELTAS TRATARON BIEN A LOS VENCIDOS: DUBLÍN PERMANECIÓ HABLANDO EN DANÉS, PERO LOS VIKINGOS NUNCA VOLVIERON A IRLANDA. SITRIC, EL REY DE DUBLÍN, SE CONVIRTIÓ AL CRISTIANISMO E HIZO UN PEREGRINAJE A ROMA EN EL 1028 D.C. ASÍ ES COMO EL OBISPADO DE DUBLÍN FUE FUNDADO. SITRIC FUE DESTRONADO EN EL 1036 D.C. Y MURIÓ EN EL 1042 D.C.
PARADÓJICAMENTE, CLONTARF SUPUSO UN GOLPE DE MUERTE PARA EL REINO CELTA. MALACHI SE PROCLAMÓ A SÍ MISMO COMO NUEVO GRAN REY Y TUVO QUE LUCHAR CONTRA EL ÚNICO HIJO SUPERVIVIENTE DE BRIAN BORU, DONAGH. EL PODER DE LOS CELTAS FUE PERDIÉNDOSE POR LAS GUERRAS Y CONFLICTOS TRIBALES. ESTO SUPUSO QUE BRIAN BORU FUERA EL ÚLTIMO GRAN REY INDISCUTIBLE DE LOS CELTAS.

Batalla de Clontarf

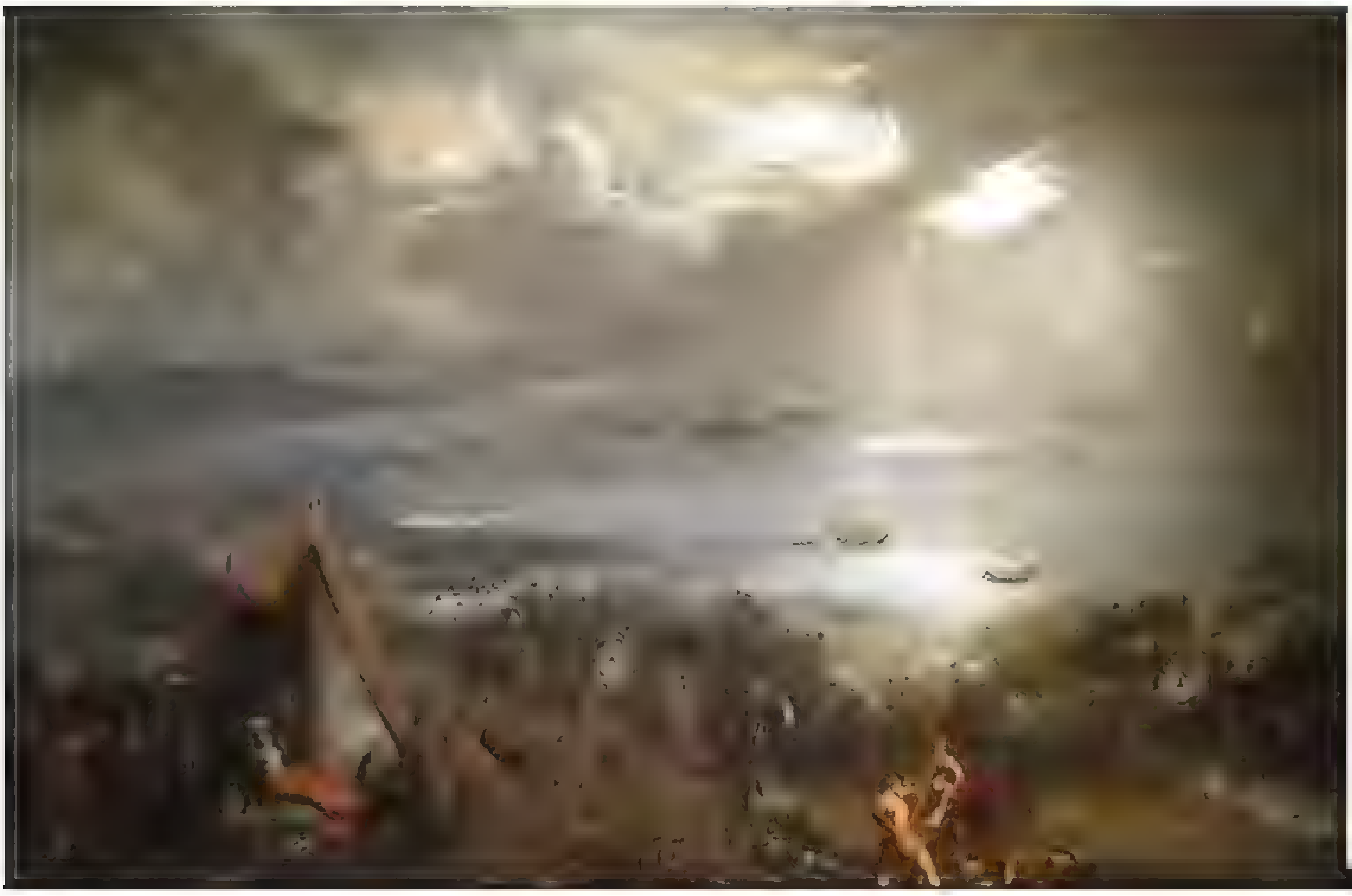
La batalla de Clontarf tuvo lugar el Viernes Santo (23 de abril) de 1014, entre las fuerzas de Brian Boru y las fuerzas lideradas por el rey de Leinster, Máel Mórda mac Murchada: compuestas principalmente por sus propios hombres, mercenarios vikingos procedentes de Dublín y las Órcadas, liderados por su primo Sigtrygg Silkbeard, además de un rey rebelde procedente de la provincia del Ulster. Terminó con una derrota de las fuerzas de Máel Mórda junto con la muerte de Brian, que fue asesinado por unos nórdicos que intentaban huir y se encontraron con su tienda. Después de la batalla, Irlanda volvió a un estado de luchas entre pequeños reinos que existían desde hacía algún tiempo.



01



02



03

01 *La Irlanda actual, en punto magenta la zona donde se desarrolla la batalla.*

02 *Irlanda y los reinos mas importantes hacia el 1014.*

03 *La Batalla de Clontarf, óleo sobre lienzo pintado por Hugh Frazer, 1826.*

El Dios Gris Pasa

Antecedentes

Brian Boru había gobernado la mayor parte de Irlanda desde 1002, pero la isla distaba mucho de estar sometida a su control y el título de Gran Rey de Irlanda era más un título ceremonial que una autoridad: Brian contaba con cambiar esto, y unificar la isla, de lo cual se ocupó durante varios años de su vida.

En 997, Brian Boru y Máel Sechnaill mac Domnaill se habían encontrado en Clonfert y llegado a un acuerdo donde se reconocían el uno al otro en sus respectivas mitades del país. Brian atacó el territorio de Máel Sechnaill constantemente, lo cual le llevó a entregar su tierra a Brian.

En 1012 el Rey de Leinster, Máel Mórda mac Murchada, se rebeló. Sus intentos fueron frustrados rápidamente cuando Brian dispuso una serie de alianzas matrimoniales, casando a su hija con Sigtrygg Silkbeard líder de los vikingos de Dublín, y el mismo con la madre de Sigtrygg y hermana de Máel Mórda, Gormlaith. Sin embargo, esta alianza no estaba destinada a durar, y en 1013 Máel Mórda se unió de nuevo con Sigtrygg después de ser reprendido por Gormlaith, por aceptar el gobierno de Brian. Esta vez Sigtrygg estaba listo para luchar, y varios clanes irlandeses que envidiaban a Brian se le unieron.

Brian encarceló inmediatamente a Gormlaith, a lo que siguió una serie de incursiones alrededor de Dublín para mantener bajo su autoridad a clanes irlandeses que pudieran unirse a las fuerzas vikingas. Mientras tanto, Gormlaith se puso en contactó con Sigurd Hlodvisson, el conde de las Islas Orcadas, para venir en su ayuda. Este no solo aceptó, sino que acudió a Brodir de la Isla de Man, para unirse a la lucha.

En 1014 el ejército de Brian se había reunido y partido hacia Dublín. Cuando llegaron, los irlandeses de Meath, comandados por el ex-Alto Rey Máel Sechnaill mac Domnaill , rehusaron tomar parte en la batalla. Esto le dejó con 7.000 hombres, superando en 2.000 hombres a Sigtrygg, pero considerablemente peor armados en comparación. Llegaron fuera de los muros de Dublín y establecieron su campamento.

Esa noche Brian recibió noticias de que las fuerzas vikingas habían embarcado en sus barcos y se habían hecho a la mar, desertando del lado de Sigtrygg. En realidad fue un ardid, ya que volvieron a tierra y desembarcaron en las playas de Clontarf, a solo una milla al norte de Dublín, para sorprender al ejército de Brian al día siguiente. Dublín estaba en la orilla sur del Liffey, comunicado con la orilla norte, y Clontarf, por un solo puente. Esto permitió a los vikingos desembarcar y prepararse.

04

Grabado del siglo XIX de Brian Boru. Brian Boru o Boroimhe (Thomond, 941 - Clontarf, 1014) se convirtió en el 978 en rey de Cashel, capital del antiguo reino irlandés de Munster. Hacia el año 984 controlaba la totalidad del reino, y en 1001 fue reconocido como Gran Rey de Irlanda. Desde su juventud, luchó duramente contra los vikingos que ocupaban parte de su pais

CRG
COMIC RELEASE GROUP

Brian Boru o Boroimhe

Probablemente nació en el año 941, aunque algunas fuentes fechan su nacimiento en 926. Nació cerca de Killaloe, una ciudad en la región de Thomond (Tuadmumu) donde su padre Cennétig mac Lorcáin era rey.

Cuando su padre murió, el reino de Thomond pasó al hermano mayor de Brian, Mathgamain, y cuando éste murió combatiendo con los vikingos en el año 976, Brian le sucedió. Posteriormente, llegó a reinar en todo el reino de Munster. Su madre Bé Binn, también fue asesinada por los vikingos cuando Brian era un niño.

Se cree que el origen de su apellido Boru o Borúma ("de los tributos"), está relacionado con un vado del río Shannon donde una partida de ganado era llevada como tributo desde su clan, los Dál gCais, a un clan más importante a los que les debían vasallaje, los Eóganachta. Sin embargo, parece más probable el apellido le hubiera sido dado por ser quien consiguió que su clan pasara de pagar tributo a recibirlo de aquellos a quienes su familia pagaba. Hay leyendas más modernas creadas para implicar que esto fue así por recaudar dinero de los caudillos menores de Irlanda, y los usó para reconstruir monasterios y bibliotecas que habían sido destruidos durante las invasiones vikingas.

DICCIONARIO ETNOGEOGRÁFICO DE LAS EDADES HYBORIA Y PRECATACLÍSMICA

1

Por **Lee N. Falconer**

ABOMBI: Ciudad de la Costa Negra, donde Conan y Bêlit se enfrentaron a Ajaga, rey de las bestias. (Datos extraídos del relato *"La Ciudadela Escarlata"* [Novela ***Conan el Usurpador***], y del comic-book ***Conan the Barbarian*** núms. 94-97.)

ACHERON: Antiguo reino, desaparecido ya en tiempos de Conan, que había sido fundado por una rama norteña de los pueblos llamados estigios varios miles de años después del Gran Cataclismo. El área que ocupaba coincide, a grandes rasgos, con la de Aquilonia, Nemedia y Argos, y más tardíamente extendió sus dominios al Koth occidental, Ophir y Corinthia. Estos últimos territorios se habían hallado en tiempos pretéritos bajo el dominio de la Antigua Estigia, y al parecer cayeron bajo el dominio acheronio en época más reciente. Parece probable que Acheron se expandiera mediante la anexión de estos satélites estigios, con lo que dejó su frontera septentrional expuesta a las subsiguientes invasiones hyborias. La cronología exacta de la historia de Acheron es poco precisa; pero parece que floreció a lo largo de unos 2.500 años, con un régimen teocrático controlado por brujos. Acheron acabó siendo destruido por la presión bárbara de los más vigorosos hybori (ver el artículo correspondiente) que llegaron desde el norte. La derrota de los acheronios tuvo lugar unos 3.000 años antes de la época de Conan. El brujo resurrecto Xaltotun trató de restaurar el antiguo reino, pero sus planes fueron abortados por Conan. Puede hallarse más información sobre la misteriosa capital de Acheron en el artículo **PYTHON.** Véase también **ESTIGIA.** (Datos extraídos del ensayo *"Edad Hyboria I"* ***[Conan]***, y de los relatos *"Halcones sobre Shem"* ***[Conan el Pirata]***, *"El Coloso Negro"* ***[Conan el Pirata], Conan el Bucanero/IV, Conan el Conquistador/I***, y otros.)

AESGAARD: Transcripción alternativa de **'Asgard'** empleada por Marvel Comics.

AESIRES: Tribu de hombres rubios que poblaba la nación septentrional de Asgard (la zona oriental de Nordheim). Racialmente muy cercanos a los vanires (ver el artículo correspondiente) del este, que son pelirrojos. Ambos pueblos descienden, presumiblemente, de la misteriosa raza precataclísmica de Thule. Hallándose todavía en un estadio cultural equivalente al Mesolítico, los aesires invadieron y destruyeron el primer reino hyborio, Hyperbórea la Antigua. El contacto con este reino y con su sucesor, Hyperbórea la Nueva, elevó el nivel cultural de los aesires. Aunque menospreciaban la agricultura y el pastoreo, mejoraron su vida como cazadores y guerreros hasta que llegaron a establecer una suerte de primitivo reino, Asgard. Después de la época de Conan, contingentes de mercenarios aesires emigrados a Nemedia llegaron a usurpar el gobierno de este reino y contuvieron las oleadas posteriores de invasores hyrkanios. Los aesires que todavía vivían en Asgard fueron expulsados de su patria por una gran glaciación. Invadieron Brythunia y fueron conocidos posteriormente como brythones o bretones. Ver también **ASGARD; NEMEDIA; VANIRES.** (Datos extraídos del ensayo *"Edad Hyboria I-II"* ***[Conan]***, y de los relatos *"La Cosa de la Cripta"* ***[Conan]***, *"La Hija del Gigante de Hielo"* ***[Conan el Cimmerio]***, *"La Reina de la Costa Negra"* ***[Conan el Cimmerio]***, *"El Fénix en la Espada"* ***[Conan el Usurpador].)***

AFGHULIS: La principal y más poderosa tribu del sudoeste de los Montes Himelios, al norte de Vendhya. Conan aspiró a convertirse en su jefe. (Datos extraídos de *"El Pueblo del Círculo Negro"* ***[Conan el Aventurero], Conan el Vengador/III.)***

AFGHULISTÁN: La región sudoeste de los Montes Himelios, que habitaba la tribu Afghuli. No hay que confundir este nombre con el del **Ghulistán** (ver el artículo correspondiente). (Datos extraídos de *"El Pueblo del Círculo Negro"* ***[Conan el Aventurero].)***

AGHRAPUR: Existe también la transcripción **'Agrapur'.** Gran puerto del Mar de Vilayet, capital del Imperio Turanio y emplazamiento de un enorme y suntuoso palacio, edificado sobre un peñasco frente al mar. La mayor parte de la ciudad había sido construida sobre el estuario del río Ilbars. Las caravanas del oeste y del sur tenían Aghrapur como punto de encuentro. Es posible que parte de las mercancías llegaran por tierra, bordeando por el sur el Mar de Vilayet, pero parece más probable que fueran transportadas en su mayoría por barcos procedentes de Rhamdam y Khorusun. Aghrapur era, con toda probabilidad, la más espléndida y populosa de las ciudades occidentales en la época de Conan. (Datos extraídos de *"La Estancia de los Muertos"* ***[Conan]***, *"La Ciudad de los Cráneos"* ***[Conan]***, *"La Maldición del Monolito"* ***[Conan el Cimmerio]***, *"El Castillo del Terror"* ***[Conan el Cimmerio]***, *"El Camino de las Águilas"* ***[Conan el Pirata]***, *"Lágrimas Negras"* ***[Conan el Vagabundo]***, *"Sombras en Zamboula"* ***[Conan el Vagabundo]***, *"El Diablo de Hierro"* ***[Conan el Vagabundo], Conan el Vengador***, y otros.)

AKBITANA: Existe también la transcripción **'Akbatana'.** Ciudad del desierto de Shem, situada al sur de

Khoraja. Centro de comercio y de producción de acero. (Datos extraídos de *"El Coloso Negro"* ***[Conan el Pirata]***, *"Las Joyas de Gwahlur"* ***[Conan el Guerrero].)***

AKHLAT: Llamada la Maldita. Oasis y antigua ciudad comercial de la región desértica conocida como Shane-Sorkh, dominada por una gorgona hasta la llegada de Conan. (Datos extraídos de *"Lágrimas Negras"* ***[Conan el Vagabundo].)***

AKIF: Ciudad de Turán, situada probablemente cabe el río Ilbars. (Datos extraídos de *"Sombras en Zamboula"* ***[Conan el Vagabundo]***, *"La Mano de Nergal"* ***[Conan]***, *"La Ciudad de los Cráneos"* ***[Conan], Conan el Vengador/II.)***

AKKHARIA: Una de las ciudades de Shem más meridionales. (Datos extraídos de *"Halcones sobre Shem"* ***[Conan el Pirata]***, *"Nacerá una Bruja"* ***[Conan el Pirata]***, *"Lágrimas Negras"* ***[Conan el Vagabundo].)***

AKREL, OASIS DE: Se hallaba en el desierto, al este de Khauran. (Datos extraídos de *"Nacerá una Bruja"* ***[Conan el Pirata].)***

AKRIM, RÍO: Corriente de agua de poca longitud. Nacía en los Montes Colchios o quizá en los Ilbars, al sur del Mar de Vilayet. Tras abrirse camino por las abruptas tierras altas, se ensanchaba y perdía profundidad al atravesar las llanuras costeras donde la etnia yuetshi tenía sus aldeas. Desembocaba en el Vilayet, al sur del río Zapo-roska. (Datos extraídos de *"El Camino de las Águilas"* ***[Conan el Pirata].)***

ALIMANE, RÍO: Afluente del río Khorotas, que nacía en las montañas del Poitain septentrional, y desde allí seguía hacia el sudoeste, estableciendo la frontera occidental entre Poitain y Zingara. En algunos tramos tenía muy poca profundidad, y, en general, no era navegable. (Datos extraídos de ***Conan el Conquistador/II***, *"La Esfinge Negra de Nebthu"* ***[Conan de Aquilonia].)***

ALKARION: La capital de Phalkar, una provincia en el extremo occidental del Reino Fronterizo. (Datos extraídos de ***Conan the Barbarian*** n.º 50.)

ALKMEENON: Antigua capital de una etnia de tez blanca que llegó a establecer, mucho antes de la época de Conan, un reino en el Keshan sudoccidental. La Alkmeenon descubierta por Conan, que se hallaba en una meseta separada del resto de Keshan por una pared natural casi inaccesible, había sido invadida ya por la jungla. Unas joyas legendarias, los Dientes de Gwahlur, atrajeron a Conan a la ciudad. (Datos extraídos de *"Las Joyas de Gwahlur"* *[Conan el Guerrero].)*

ALTAKU, POZO DE: Se hallaba en el camino que unía Khoraja y Akbitana. (Datos extraídos de *"El Coloso Negro"* ***[Conan el Pirata].)***

ALTAR DE LOS REYES: También llamado Altar del Rey. Una colina que se hallaba a la izquierda del Valle de los Leones, cerca de su amplia salida. (Datos extraídos de ***Conan el Conquistador/XXII.)***

AMAZON: Reino negro meridional, gobernado por mujeres, a alguna distancia al sur de Kulalo y probablemente adyacente a Atlaia. Había en él árboles kalamtu devoradores de hombres. Después de la época de Conan, el imperio de Turán se extendió hasta Amazon, y deportó a Shem a buena parte de sus habitantes. La capital de este reino era **GAMBURU.** (Datos extraídos del ensayo *"Edad Hyboria II"* ***[Conan el Vengador]***, y del relato *"Conan el Bucanero/X".)*

AMAZONAS: Tribu gobernada por mujeres, que había logrado establecer un reino en el lejano sur. Conan fue durante una época esclavo de la reina de las amazonas, que siempre llevaba el nombre de Nzinga. (Datos extraídos del ensayo *"Edad Hyboria I"* ***[Conan]***, y de los relatos *"Conan el Bucanero"* y *"Sombras en la Calavera"* ***[Conan de Aquilonia].)***

AMILIUS: Baronía de la Aquilonia septentrional. (Datos extraídos de ***Conan el Conquistador/XXI.)***

AMIR JEHUN, PASO DE: Se hallaba al este del Paso de Shalizah, en el territorio afghuli de los Montes Himelios. Era el paso más corto de cuantos unían Vendhya con el Valle de Gurashah, al norte de los citados montes. (Datos extraídos de *"El Pueblo del Círculo Negro"* ***[Conan el Aventurero].)***

ANAKIA: Ciudad-estado de Shem. (Datos extraídos de *"Halcones sobre Shem"* ***[Conan el Pirata]***, *"Nacerá una Bruja"* ***[Conan el Pirata], Conan el Vengador/III.)***

ANDARRA: Una de las "tierras de ensueño" a las que se refería uno de los habitantes de Xuthal; probablemente mítica. (Datos extraídos de *"La Sombra Deslizante"* ***[Conan el Aventurero].)***

ANGKHOR: La capital, rodeada por junglas, del reino oriental de Kambuja, gobernado por un rey-dios del Círculo Escarlata. (Datos extraídos de *"La Bruja de las Brumas"* ***[Conan de Aquilonia].)***

ANSHAN: La capital de Iranistán. (Datos extraídos de *"La Daga Llameante"* ***[Conan el Vagabundo].)***

ANTILLIA: Archipiélago de siete grandes islas en el Océano Oriental, muy alejada del continente donde vivían los hyborios, cuyos moradores descendían de tribus que habían logrado escapar de Atlantis después del Cataclismo. Antillia se hallaba al sudoeste del continente hundido y al este de la misteriosa tierra de Mayapan. La única ciudad del archipiélago era Ptahuacan. (Datos extraídos de ***Conan de las Islas/VIII.)***

APHAKA, OASIS DE: Se hallaba en el desierto, al norte de Kuthchemes. Había en él un santuario dedicado a Set. (Datos extraídos de *"El Coloso Negro"* ***[Conan el Pirata].)***

APHAKI: Etnia procedente de Shem (¿de Aphaka?) que migró hacia el sudoeste y estableció la ciudad de Tombalku en el Desierto Meridional de Kush. (Datos extraídos de *"Los Tambores de Tombalku"* ***[Conan el Aventurero].)***

(Traducción del inglés y adaptación por Joan-Josep Mussarra.)

EN EL PRÓXIMO TOMO CONTINUAMOS CON LAS AVENTURAS FANTÁSTICAS DE CONAN, EMPEZANDO CON...

SOLO EN...

LA EPOPEYA DE CONAN

BWS

HOWTOARSENIOLUPIN